

# Web-дизайн в Dreamweaver 8



Разработка Web-сайтов  
и Web-страниц



**А.Л. Баденков**

# Web-дизайн в Dreamweaver 8

**Быстрый старт**

**«Издательство ТРИУМФ»  
Москва**

УДК 004.4'232:004.738.52  
ББК 32.973.202-018  
Б15

**Баденков, А. Л.**

Б15 Web-дизайн в Dreamweaver 8 : быстрый старт / А. Л. Баденков. —  
М. : ТРИУМФ, 2007. — 160 с. : ил. — (Серия "Быстрый старт"). —  
**ISBN 978-5-89392-236-3.**

Агентство СІР РГБ

Книга посвящена самой популярной программе для создания Web-сайтов Macromedia Dreamweaver 8. Прочитав книгу, вы сможете быстро создавать собственные Web-страницы и Web-сайты, снабжая их авторским оформлением, графикой и анимацией.

Главный редактор	<i>В.Б. Комягин</i>
Над текстом работал	<i>А.Л. Баденков</i>
Научный редактор	<i>С.В. Черников</i>
Редактор-координатор	<i>А.Д. Куксова</i>
Выпускающий редактор	<i>И.Г. Колмыкова</i>
Дизайн обложки	<i>Борис Ключко</i>
Корректор	<i>А.Н. Левина</i>
Компьютерная верстка	<i>И.Л. Шерстобитова, А.Д. Кутасова</i>

ООО «Издательство ТРИУМФ»  
Россия, 125438, г. Москва, а/я 18.

Подписано в печать с оригинал-макета 1.02.2007 г.  
Формат 70×100<sup>1</sup>/<sub>16</sub>. Печать офсетная. Печ. л. 10. Заказ № 6268.

Тираж 3000 экз.

Отпечатано в полном соответствии с качеством предоставленных  
диапозитивов в ОАО «Можайский полиграфический комбинат»  
143200, г. Можайск, ул. Мира, 93

**ISBN 978-5-89392-236-3**

© Обложка и оформление ООО «Издательство Триумф», 2007  
© ООО «Издательство Триумф», 2007



# Краткое содержание

## **ГЛАВА 1. Осваиваем работу с HTML-редактором Dreamweaver ..... 7**

В этой главе вы установите программу Dreamweaver на свой компьютер и познакомитесь с ее интерфейсом. Также вы попробуете создать свою собственную web-страницу и научитесь изменять свойства страницы.

## **ГЛАВА 2. Вводим на web-страницу таблицы ..... 46**

В этой главе вы познакомитесь с приемами размещения таблиц – возможность точно указать место расположения различных элементов оформления.

## **ГЛАВА 3. Украшаем web-страницу рисунками и делаем ее звучащей ..... 70**

Из этой главы вы узнаете, как вставлять на web-страницу рисунки и области для размещения баннеров. Рассмотрите принципы создания из рисунков гиперссылок и возможности программы Dreamweaver по работе с Flash-анимацией, а также добавьте на web-страницу звуковые эффекты.

## **ГЛАВА 4. Добавляем на web-страницу фреймы и учимся перемещаться между ними ..... 92**

Эта глава посвящена основам фреймового дизайна. Вы в подробностях узнаете, что такое фреймы и наборы фреймов. А также освоите принципы создания и использования фреймов при создании web-сайтов.

## **ГЛАВА 5. Осваиваем бесплатный движок XOOPS ..... 108**

Эта глава расскажет вам о том, что такое порталы. Вы узнаете как функционируют web-сайты, на которых организован удобный поиск информации, есть форум, чат, и попробуете построить свой собственный портал.

## **ГЛАВА 6. Запускаем движок, одним приемом строим web-портал и бесплатно помещаем его в Интернет ..... 131**

В этой главе вы научитесь оформлять web-портал на основе движка XOOPS. Также будут рассмотрены популярные дополнительные модули, которые существенно расширят функциональность движка, тем самым мы сможем обеспечить своих пользователей всем необходимым для комфортной и плодотворной работы с вашим порталом.



# Содержание

<b>ГЛАВА 1. Осваиваем работу с HTML-редактором Dreamweaver .....</b>	<b>7</b>
Первое знакомство.....	7
Установка программы.....	8
Запуск программы Macromedia Dreamweaver.....	12
Настройка Macromedia Dreamweaver .....	13
Рабочая среда Macromedia Dreamweaver.....	15
Создаем web-страницу .....	19
Создаем web-сайт .....	22
Изменяем свойства web-страницы .....	28
Вводим на web-страницу текст.....	35
Форматируем текст.....	37
Создаем список .....	39
Помещаем на страницу ссылки и гиперссылки .....	41
Создание ссылки .....	41
Создание гиперссылки .....	43
Заключение .....	45
 <b>ГЛАВА 2. Вводим на web-страницу таблицы .....</b>	 <b>46</b>
Создаем таблицы .....	46
Форматируем таблицы.....	49
Изменяем свойства таблицы .....	50
Изменяем оформление таблицы.....	52
Изменяем свойства отдельных ячеек .....	55
Создаем дизайн страницы на основе таблицы .....	58
Возможности табличного дизайна .....	61
Решаем проблемы с таблицами .....	63
Используем шаблоны .....	64
Создаем шаблоны .....	64
Создаем web-страницы на основе шаблонов.....	67
Редактирование шаблонов .....	68
Заключение .....	69

<b>ГЛАВА 3. Украшаем web-страницу рисунками и делаем ее звучащей .....</b>	<b>70</b>
Вставляем рисунки .....	70
Изменяем свойства рисунка .....	73
Подготавливаем и вставляем баннер .....	75
Создаем графическое меню .....	78
Вставляем Flash-анимации .....	81
Вставляем Flash-текст .....	81
Вставляем Flash-кнопки .....	85
Добавляем web-страницу звук .....	88
Заключение .....	91
 <b>ГЛАВА 4. Добавляем на web-страницу фреймы и учимся перемещаться между ними .....</b>	 <b>92</b>
Что такое фреймы и для чего они нужны .....	92
Создание набора фреймов .....	93
Заполнение фреймов .....	99
Навигация по фреймам .....	103
Заключение .....	107
 <b>ГЛАВА 5. Осваиваем бесплатный движок XOOPS .....</b>	 <b>108</b>
Первое знакомство с XOOPS 2.x.x .....	108
Что такое XOOPS и как с этим работать .....	108
Установка системы XOOPS 2.x.x .....	109
Структура файлов .....	121
Принципы работы .....	122
Заключение .....	130
 <b>ГЛАВА 6. Запускаем движок, одним приемом строим web-портал и бесплатно помещаем его в Интернет .....</b>	 <b>131</b>
Что такое темы и для чего они нужны .....	131
Загрузка и установка темы оформления .....	132
Работаем с модулями .....	133
Модуль NEWS v 1.3 .....	134
Модуль NEW BB v. 2.xx .....	142
Модуль Articles .....	147
Заключение .....	151



## ГЛАВА 1

# Осваиваем работу с HTML-редактором Dreamweaver

Хорошо знакомая большинству из нас web-страница представляет собой обычный текстовый файл, содержащий управляющие элементы – теги языка **HTML**. Простую web-страницу можно легко написать с помощью программы Блокнот (Notepad) операционной системы Windows. Но, несмотря на свою простоту, язык **HTML** все же требует времени на освоение, и многие именно по этой причине отказываются от знакомства с ним. Тем более, существует множество программ, которые позволяют легко создавать web-страницы, не вникая в тонкости программирования и направив все силы на оформление и информационное наполнение. Такие программы называются **HTML-редакторами**.

Существует два вида **HTML-редакторов**:

- ✓ **Кодовые редакторы** используют в основном профессионалы, так как такого рода программы позволяют работать напрямую с кодом **HTML**, предоставляя пользователю дополнительные функции, такие как подсветка синтаксиса и многие другие;
- ✓ **Визуальные редакторы**, наоборот, всячески скрывают от пользователя код **HTML**, предлагая использовать различные инструменты для создания web - страниц. Такие программы, к тому же, позволяют сразу видеть результат на экране монитора.

В этой книге мы рассмотрим программу, совмещающую возможности обоих **HTML-редакторов** и называющуюся Macromedia Dreamweaver.

## Первое знакомство

Описываемая в этой книге программа Macromedia Dreamweaver сочетает в себе и кодовый, и визуальный редакторы. Таким образом, эта программа может быть полезна и для профессионалов, и для новичков. Кроме того, Macromedia Dreamweaver генерирует оптимизированный **HTML-код**, избавляясь от лишних команд, поэтому программа может быть использована для обучения языку **HTML**. Можно воспользоваться средствами визуальных инструментов и тут же просмотреть получившийся код **HTML**.

Редактор Macromedia Dreamweaver является одной из лучших программ своего рода. Данная программа проста в освоении, снабжена подробным справочным руководством, имеет много дополнительных возможностей, которые без труда позволят добиться хороших результатов.

В данной главе мы установим, запустим и настроим программу Macromedia Dreamweaver. Рассмотрим рабочую среду программы и познакомимся с наибо-



лее полезными панелями инструментов. Также научимся создавать web-страницы и web-сайты, вводить и редактировать текст, создавать списки, ссылки и гиперссылки. Опыт, полученный в этой главе, пригодится для создания как простых, так и профессиональных web-страниц. Ведь чаще всего на web-страницах можно встретить именно текст и гиперссылки, поэтому данная глава станет основой для следующих экспериментов.



*Ссылка представляет собой элемент на web-странице, выделяемый цветом и подчеркиванием, щелкнув мышью на которых пользователь переходит к другому разделу этой же web-страницы.*

*Гиперссылка отличается от обычной ссылки тем, что пользователь, щелкнув на ней, переходит к другой web-странице или web-сайту. Кроме того, гиперссылка может ссылаться на файл, который можно загрузить.*

## Установка программы

Программа Macromedia Dreamweaver является условно-бесплатной. Это означает, что вам дается месяц на то, чтобы испытать программу, а затем потребуется регистрация. Более подробно о регистрации программы вы можете прочитать на web-сайте фирмы **Macromedia**.

- Откройте папку **x:\SOFT\Dreamweaver 8**, где **x** – буква дисковод для компакт-дисков на вашем компьютере.
- Дважды щелкните мышью на файле **Dreamweaver8-en.exe**. После распаковки установочных файлов на экране появится диалог **Macromedia Dreamweaver 8 – InstallShield Wizard** (Macromedia Dreamweaver 8 – Мастер установки) (Рис. 1.1).



Рис. 1.1. Первый диалог мастера установки программы Macromedia Dreamweaver

- Нажмите кнопку **Next** (Далее) для перехода к следующему шагу. Содержимое диалога мастера установки изменится, и вам будет предложено прочитать лицензионное соглашение (Рис. 1.2).

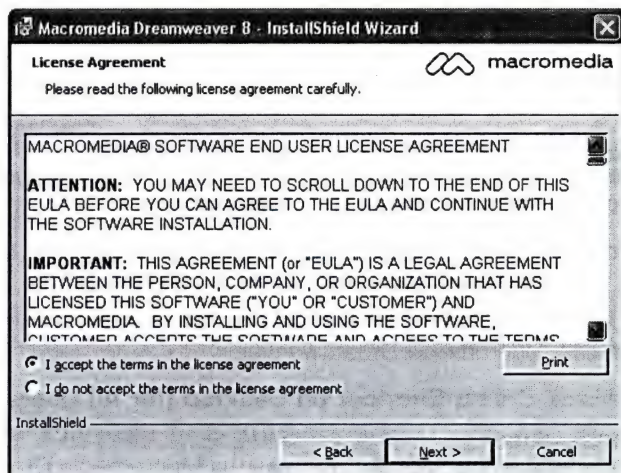


Рис. 1.2. Второй диалог мастера установки программы Macromedia Dreamweaver

- Установите переключатель в положение **I accept the terms in license agreement** (Я согласен с условиями лицензии). Активизируется кнопка **Next** (Далее).
- Нажмите кнопку **Next** (Далее). Содержимое диалога изменится, и вам будет предложено изменить некоторые параметры, касающиеся пути установки программы и создания ярлыков (Рис. 1.3).

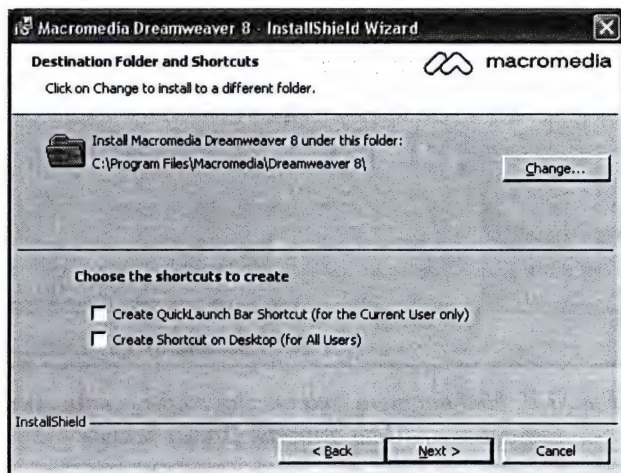


Рис. 1.3. Третий диалог мастера установки программы Macromedia Dreamweaver

Если вы хотите изменить расположение папки, в которую будет установлена программа Macromedia Dreamweaver, выполните следующие шаги.

- Нажмите кнопку **Change** (Изменить). Появится диалог операционной системы Windows, служащий для выбора папки назначения.
- Выберите папку, в которую будет установлена программа Macromedia Dreamweaver.
- Подтвердите выбор папки назначения, нажав кнопку **OK**.

Также вы можете изменить следующие параметры.

- Установите флажок **Create QuickLaunch Bar Shortcut (for the Current User only)** (Создать ярлык на панели быстрого запуска (только для текущего пользователя)), если требуется, чтобы на панели быстрого запуска появился ярлык для запуска программы Macromedia Dreamweaver.
- Установите флажок **Create Shortcut on Desktop (for All Users)** (Создать ярлык на рабочем столе (для всех пользователей)), если требуется, чтобы на рабочем столе был создан ярлык для запуска программы Macromedia Dreamweaver.

Мы оставим все параметры без изменений и перейдем к следующему диалогу мастера установки.

- Нажмите кнопку **Next** (Далее). Содержимое диалога мастера установки изменится, и появится информация об ассоциируемых файлах (Рис. 1.4).

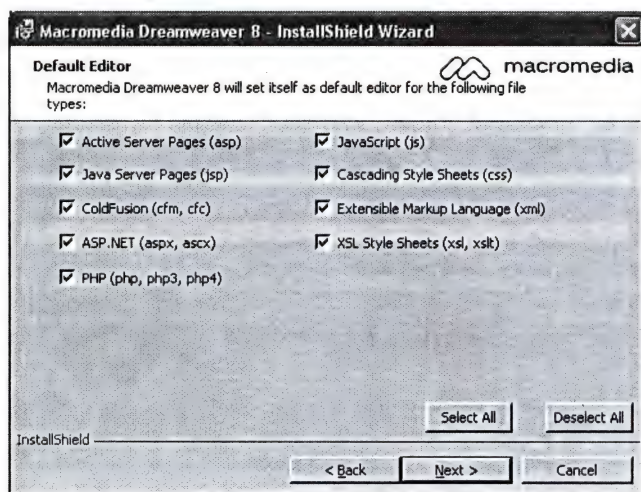
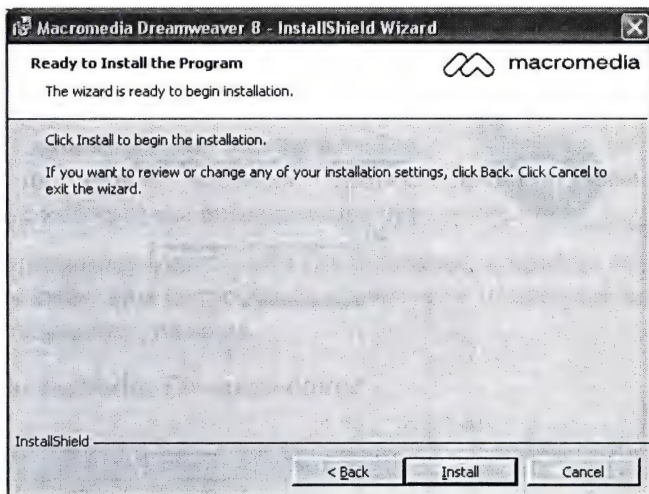


Рис. 1.4. Четвертый диалог мастера установки программы Macromedia Dreamweaver

Элементы управления этого диалога позволяют выбрать типы файлов, для которых программа Macromedia Dreamweaver будет установлена редактором по умолчанию. Мы изменять ничего не будем, а перейдем к следующему шагу.



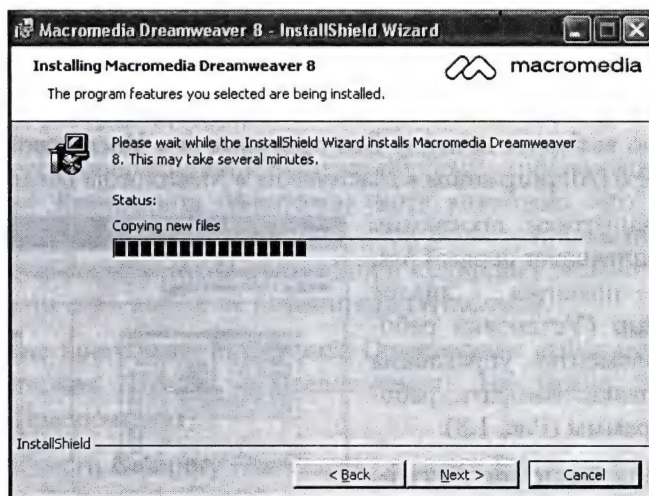
- Нажмите кнопку **Next** (Далее) для перехода к следующему диалогу. Содержимое диалога мастера установки изменится (Рис. 1.5).



*Рис. 1.5. Пятый диалог мастера установки программы Macromedia Dreamweaver*

В пятом диалоге мастер установки сообщает, что все готово для начала установки.

- Нажмите кнопку **Install** (Установить). Содержимое диалога мастера установки изменится, и начнется процесс установки программы на ваш компьютер (Рис. 1.6).



*Рис. 1.6. Процесс установки программы Macromedia Dreamweaver*

Когда все файлы программы будут скопированы на ваш компьютер, диалог мастера установки сообщит вам, что программа успешно установлена (Рис. 1.7).



Рис. 1.7. Последний диалог мастера установки программы Macromedia Dreamweaver

- Нажмите кнопку **Finish** (Готово). Диалог мастера установки закроется.

Программа Macromedia Dreamweaver установлена и готова к работе.

## Запуск программы Macromedia Dreamweaver

Программа Macromedia Dreamweaver запускается также просто, как и любое другое приложение для операционной системы Windows.

- Нажмите кнопку **Пуск** (Start) в левом нижнем углу экрана, и в появившемся главном меню выберите команду **Все программы ♦ Macromedia ♦ Macromedia Dreamweaver 8** (All programs ♦ Macromedia ♦ Macromedia Dreamweaver 8).

Так как мы запустили программу Macromedia Dreamweaver первый раз, на экране появится диалог **Workspace Setup** (Установки рабочей среды), элементы управления которого позволяют выбрать рабочую среду программы (Рис. 1.8):

- ✓ Рабочая среда **Designer** (Дизайнер) программы Macromedia Dreamweaver предназначена для создания страниц средствами визуальных инструментов;

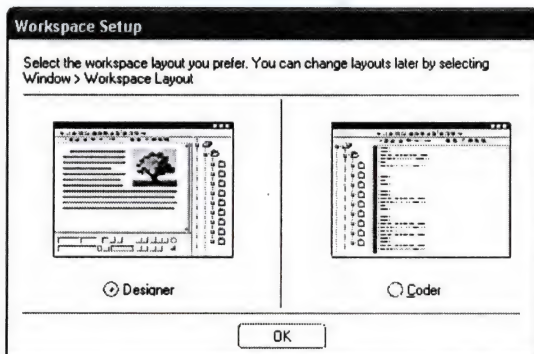


Рис. 1.8. Диалог выбора рабочей среды



- ✓ Рабочая среда **Coder** (Кодер) в первую очередь рассчитана на опытных пользователей и удобна для ручного редактирования кода **HTML**.

Мы будем использовать визуальные средства **HTML**-редактора, поэтому выберем рабочую среду **Designer** (Дизайнер).

- Установите переключатель в положение **Designer** (Дизайнер).
- Нажмите кнопку **OK**. Диалог **Workspace Setup** (Установки рабочей среды) закроется, и на экране появится главное окно программы Macromedia Dreamweaver, с которым мы познакомимся чуть позже.

Мы запустили программу Macromedia Dreamweaver, и прежде чем начать работу над первым проектом, нам потребуется произвести некоторые настройки, о чем вы узнаете из следующего раздела.

## Настройка Macromedia Dreamweaver

Прежде чем приступить к работе в программе Macromedia Dreamweaver, требуется настроить в ней поддержку русского языка.

Текстовая информация на компьютере хранится в цифровом виде, а чтобы цифры превратить в символы используются кодовые таблицы. Причем, не все кодовые таблицы поддерживают русский язык, и, выбрав неподходящую таблицу, вместо русских букв мы можем увидеть набор непонятных символов.

Для русского языка существует несколько кодовых таблиц, но в настоящее время чаще всего используются две из них:

- ✓ **Кириллица (KOI8-R)** (Cyrillic (KOI8-R)) – применяется в русских версиях UNIX-совместимых операционных систем;
- ✓ **Кириллица (Windows)** (Cyrillic (Windows)) – применяется в русских версиях операционной системы Windows.

Если вы работаете в операционной системе Windows, предпочтительней использовать кодировку **Кириллица (Windows)**, хотя возможно, что администратор сервера, на котором вы будете размещать свои web-страницы, попросит вас использовать другую кодировку. В дальнейшем кодировку можно будет сменить, поэтому остановим свой выбор на **Кириллице (Windows)**.

- В главном окне программы Macromedia Dreamweaver выберите команду меню **Edit ♦ Preferences** (Правка ♦ Предпочтения). На экране появится диалог **Preferences** (Предпочтения).
- Выберите в области **Category** (Категории) диалога **Preferences** (Предпочтения) значение **New Document** (Новый документ). Содержимое диалога **Preferences** (Предпочтения) изменится, и отобразятся элементы управления параметрами нового документа (Рис. 1.9).

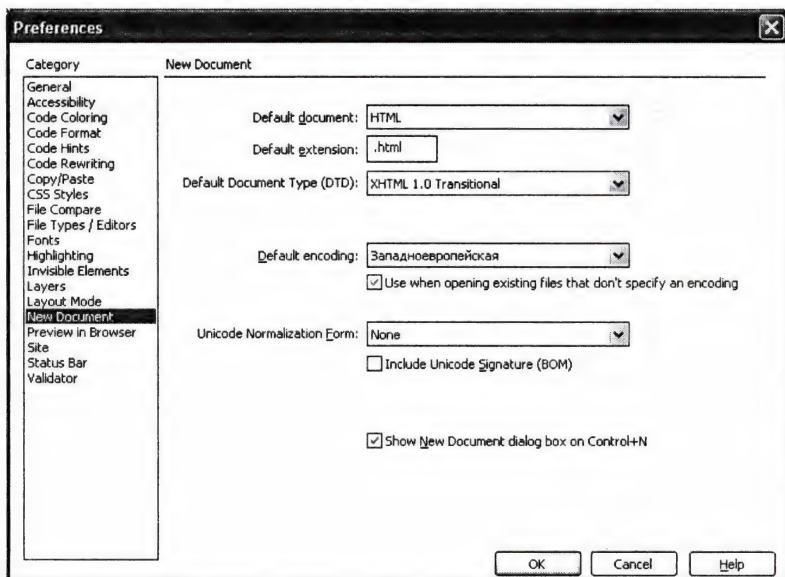


Рис. 1.9. Диалог **Preferences** (Предпочтения) с элементами управления параметрами нового документа

- В открывающемся списке **Default encoding** (Кодировка по умолчанию) выберите значение **Кириллица (Windows)** (Cyrillic (Windows)).
- В области **Category** (Категория) выберите значение **Fonts** (Шрифты). Содержимое диалога **Preferences** (Предпочтения) изменится (Рис. 1.10).

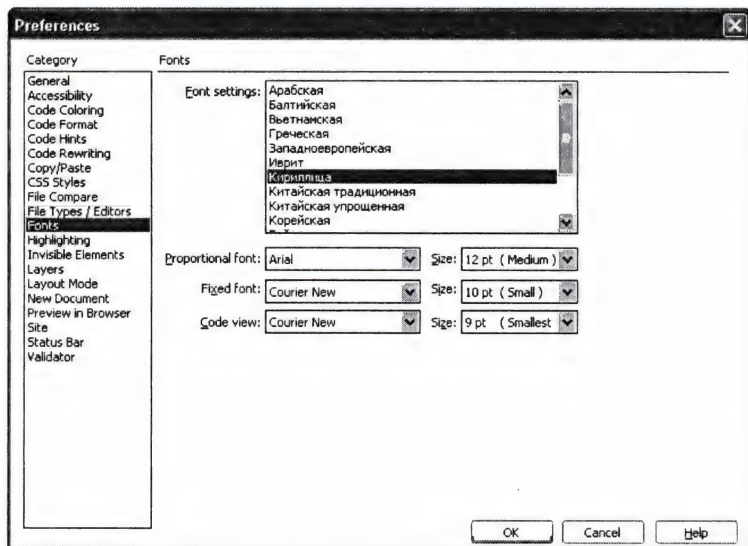


Рис. 1.10. Диалог **Preferences** (Предпочтения) – выбор шрифтов

- Выберите в прокручиваемом списке **Font settings** (Установки шрифта) значение **Кириллица** (Cyrillic).
- Нажмите кнопку **ОК**. Диалог **Preferences** (Предпочтения) закроется.

Программа Macromedia Dreamweaver настроена должным образом для работы с русским языком, и теперь самое время познакомиться с рабочей средой программы.

## Рабочая среда Macromedia Dreamweaver

После того, как вы запустили Macromedia Dreamweaver, на экране появится главное окно программы. Поскольку новый проект еще не создан, в главном окне программы Macromedia Dreamweaver отображается стартовая страница (Рис. 1.11).

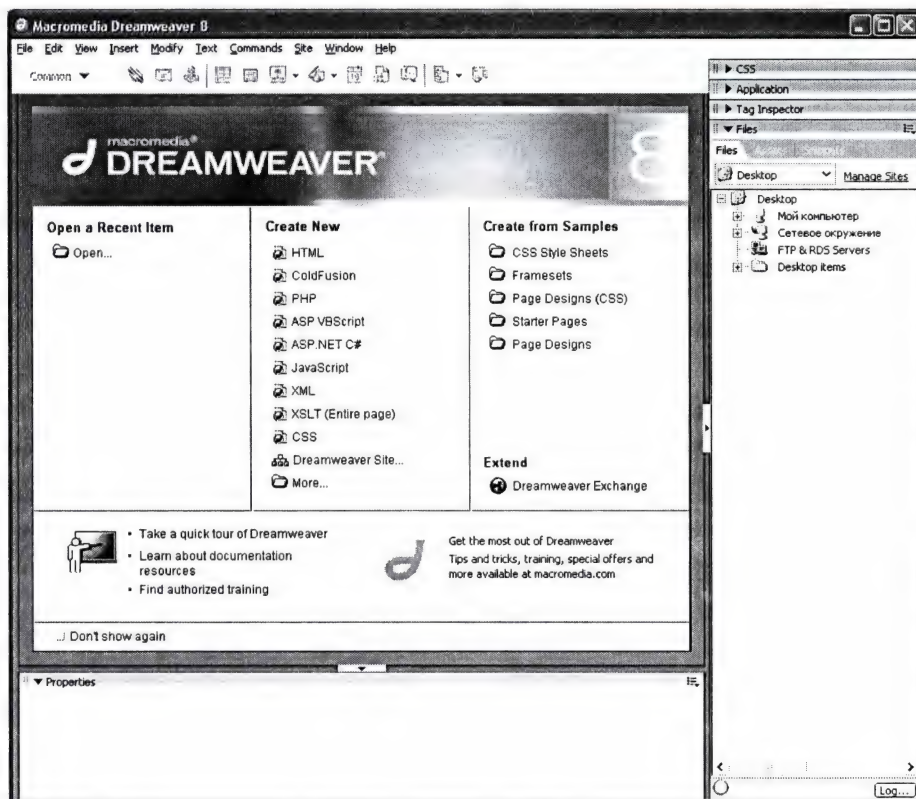


Рис. 1.11. Главное окно программы Macromedia Dreamweaver с открытой стартовой страницей

Элементы управления стартовой страницы позволяют выполнить одно из действий на выбор: открыть существующую Web-страницу, создать новый проект, а также перейти на web-сайт фирмы Macromedia.



Под заголовком главного окна программы Macromedia Dreamweaver находится строка меню, в которой сосредоточены все функции HTML-редактора. Однако для удобства пользователей в программе существует огромное количество панелей инструментов, которые существенно упрощают процесс создания web-страниц.

Создадим новую web-страницу. Для этого на стартовой странице расположена группа элементов управления **Create New** (Создать новый).

- Щелкните мышью на ссылке **HTML** в группе **Create New** (Создать новый), расположенной на стартовой странице. Стартовая страница закроется, в рабочей среде программы Macromedia Dreamweaver появится окно нового документа (Рис. 1.12).

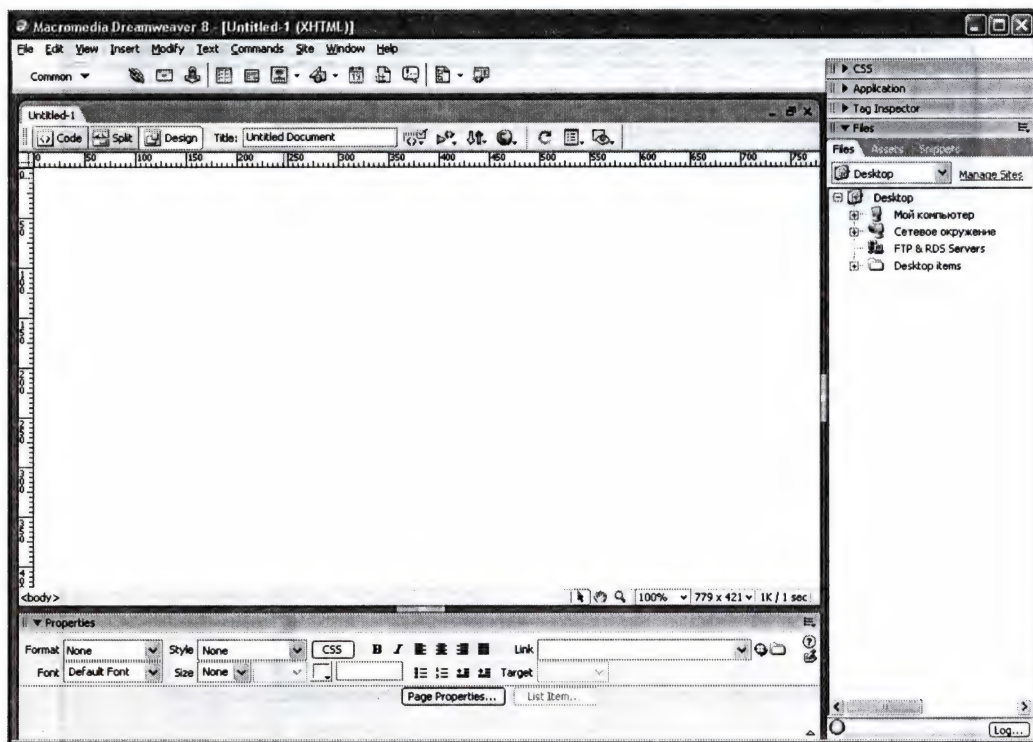


Рис. 1.12. Окно документа в программе Macromedia Dreamweaver

Теперь по порядку рассмотрим интерфейс программы:

- ✓ **Окно документа** – служит для отображения открытой в данный момент web-страницы.

Так как по умолчанию используется режим **Design** (Дизайн), web-страница в окне документа программы Macromedia Dreamweaver отображается в том виде, в каком будет выглядеть в обозревателе Интернета. Также доступны еще два режима: **Code** (Код), в котором страница отображается в виде HTML-кода, и **Split** (Разделение) –

режим отображения сразу двух вариантов. Для переключения между режимами используются кнопки на панели инструментов **Document** (Документ) (Рис. 1.13);



Рис. 1.13. Кнопки переключения режима отображения на панели инструментов **Document** (Документ)

- ✓ Панель инструментов **Document** (Документ) – содержит элементы управления, предоставляющие доступ к наиболее востребованным функциям при работе с web-страницами, таким как просмотр в обозревателе Интернета и переключение между режимами отображения проекта (Рис. 1.14);

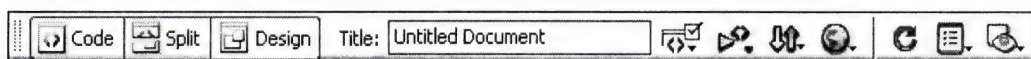


Рис. 1.14. Панель инструментов **Document** (Документ)

- ✓ **Строка состояния** расположена в нижней части окна документа и содержит информацию о web-странице. В правой части строки состояния расположены элементы управления масштабом документа (Рис. 1.15);



Рис. 1.15. Строка состояния

- ✓ Панель инструментов **Insert** (Вставка) расположена в верхней части главного окна программы и содержит элементы управления для создания и вставки объектов, таких как таблицы, изображения или слои (Рис. 1.16).

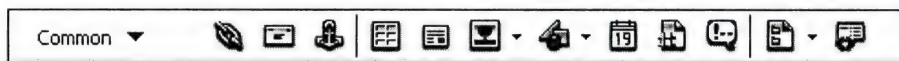


Рис. 1.16. Панель инструментов **Insert** (Вставка)

Стоит отметить, что элементы управления, предназначенные для вставки объектов, разделены на группы. Для отображения элементов управления определенной группы необходимо в открывающемся списке выбрать одно из значений (Рис. 1.17);

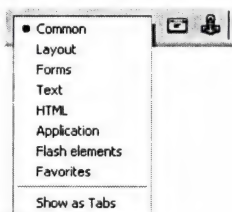


Рис. 1.17. Группы элементов управления



- ✓ Панель инструментов **Properties** (Свойства) содержит часто используемые элементы управления для изменения свойств объектов, расположенных на web-странице. Содержимое этой панели изменяется в зависимости от типа выбранного объекта, поэтому элементы управления мы рассмотрим по мере знакомства с программой (Рис. 1.18).

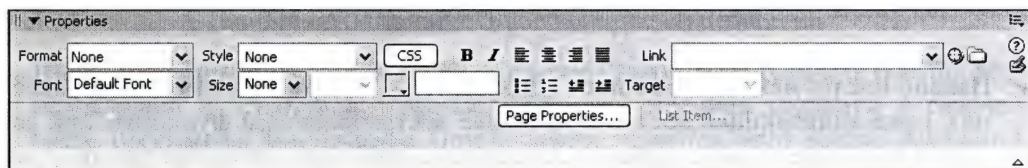


Рис. 1.18. Панель инструментов **Properties** (Свойства)

Кроме описанных, в программе Macromedia Dreamweaver существует несколько других панелей инструментов, элементы управления которых предназначены для различных целей. Эти панели инструментов объединены в группы и расположены в свернутом состоянии в правой части главного окна. Чтобы развернуть или свернуть определенную панель инструментов, следует щелкнуть мышью на заголовке панели.

Все панели, за исключением панели **Insert** (Вставка), могут быть перемещены в любое удобное место в пределах главного окна. Для этого необходимо, нажав и удерживая кнопку мыши на заголовке, переместить панель в нужную область главного окна программы Macromedia Dreamweaver. Кроме того, панели инструментов могут быть скрыты и, по мере необходимости, вновь отображены.

- Выберите команду меню **Window ♦ Insert** (Окно ♦ Вставка). Панель инструментов **Insert** (Вставка) будет скрыта.

Чтобы снова отобразить скрытую панель инструментов, необходимо повторить действие.

- Выберите команду меню **Window ♦ Insert** (Окно ♦ Вставка). Панель инструментов **Insert** (Вставка) снова отобразится на экране.

---

*В программе Macromedia Dreamweaver есть возможность скрывать на время сразу все панели инструментов, тем самым выводя создаваемую web-страницу на весь экран.*



Скрытие панелей производится нажатием клавиши **F4** на клавиатуре. Все панели инструментов будут скрыты, а окно документа займет весь экран.

Чтобы вновь отобразить панели инструментов, следует повторно нажать клавишу **F4**.

---

В этом разделе мы познакомились с рабочей областью программы Macromedia Dreamweaver и теперь настало время приступить непосредственно к созданию своей web-страницы.

## Создаем web-страницу

В данном разделе мы рассмотрим приемы создания, сохранения и открытия web-страниц. Процедуры, которые здесь будут рассмотрены, являются основой, без которой невозможна работа над подготовкой web-страниц.

Ранее мы уже пробовали создавать web-страницу, воспользовавшись элементами управления на стартовой странице. Но если стартовая страница в нужный момент не отображена, можно воспользоваться другим способом.

- Выберите команду меню **File ♦ New** (Файл ♦ Создать). На экране появится диалог **New Document** (Новый документ) (Рис. 1.19).

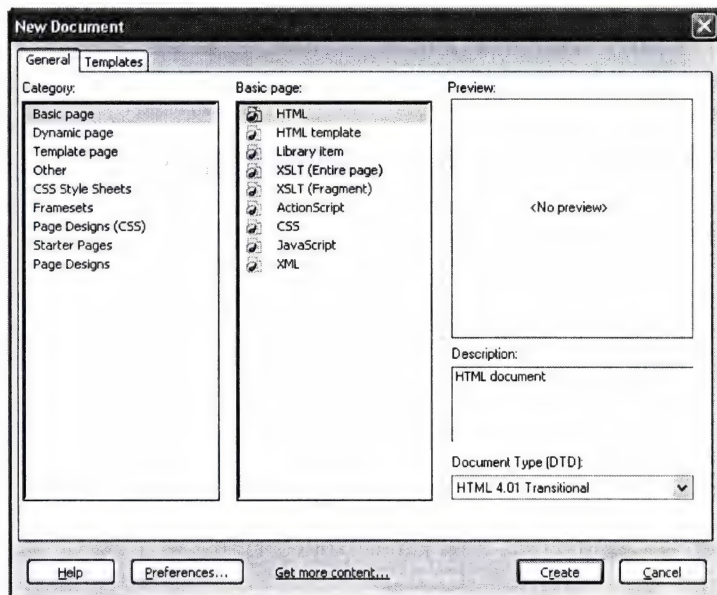


Рис. 1.19. Диалог **New Document** (Новый документ)

- Убедитесь, что выбрано значение **Basic page** (Простая страница) в списке **Category** (Категория), который расположен в левой части диалога **New Document** (Новый документ).
- Убедитесь, что выбрано значение **HTML** (Язык разметки гипертекста) в списке **Basic page** (Простая страница), расположенном в центре диалога **New Document** (Новый документ).
- В открывающемся списке **Document Type (DTD)** (Тип документа) выберите значение **HTML 4.01 Transitional**.

- Нажмите кнопку **Create** (Создать). Диалог **New Document** (Новый документ) закроется, а на экране появится новая web-страница.

Программа Macromedia Dreamweaver позволяет создавать множество различных типов документов. Мы выбрали шаблон простой страницы. Кроме того, в открывающемся списке **Document Type (DTD)** (Тип документа) мы выбрали в качестве языка разметки значение **HTML 4.01 Transitional** вместо **XHTML**, более новой версии языка разметки. Это было сделано, чтобы создаваемые нами страницы правильно отображались не только в новых обозревателях Интернета, но и в программах более старых версий. Указанное значение рекомендуется, потому что не все пользователи Интернета пользуются новейшими версиями программ, а значит, и не смогут просматривать ваши web-страницы, использующие в качестве языка разметки язык **XHTML**.

Теперь мы рассмотрим процедуру сохранения web-страниц. Чтобы сохранить страницу, выполните следующие действия:

- Выберите команду меню **File ♦ Save** (Файл ♦ Сохранить).

Так как новая web-страница сохраняется первый раз, на экране появится диалог **Save As** (Сохранить как) (Рис. 1.20).



Рис. 1.20. Диалог сохранения web-страницы

- В открывающемся списке **Папка** (Folder) выберите диск и папку, в которую будет сохранен файл web-страницы.
- В поле ввода текста **Имя файла** (File name) введите имя сохраняемого файла.
- Нажмите кнопку **Сохранить** (Save). Диалог **Save as** (Сохранить как) закроется, и документ будет сохранен.



После этого, при последующем сохранении документа, программа Macromedia Dreamweaver не будет выводить диалог **Save as** (Сохранить как), а сохранит изменения в файл, имя которого было указано ранее.



*Стоит отметить, что диалог **Save as** (Сохранить как) является стандартным диалогом операционной системы Windows, поэтому сохранение файла в программе Macromedia Dreamweaver не отличается от сохранения файла в любой другой программе операционной системы Windows.*

Часто приходится вносить изменения в уже готовые web-страницы, поэтому возникает необходимость открывать сохраненные web-страницы в программе Macromedia Dreamweaver.

- Выберите команду меню **File ♦ Open** (Файл ♦ Открыть). На экране появится диалог **Open** (Открыть) (Рис. 1.21).



Рис. 1.21. Диалог открытия web-страницы

- В открывающемся списке **Папка** (Folder) выберите диск и папку, в которой находится необходимый файл.
- Щелкните мышью на сохраненном файле. В поле ввода **Имя файла** (File name) появится имя выбранного файла.
- Нажмите кнопку **Открыть** (Open). Диалог **Open** (Открыть) закроется, и на экране появится содержимое открытой web-страницы.



*Диалог **Open** (Открыть) также является стандартным диалогом операционной системы Windows, поэтому открыть файл в программе Macromedia Dreamweaver не составляет никакого труда.*

Мы познакомились с приемами создания, сохранения и открытия web-страниц. Стоит отметить, что рассмотренные процедуры будут часто востребованы в процессе работы на web-страницами.

## Создаем web-сайт

Программа Macromedia Dreamweaver позволяет создавать не только отдельные web-страницы, но и целые web-сайты, тем самым предоставляя возможность работы с множеством web-страниц, относящихся к одному проекту, как с единым целым. Таким образом создаются проекты, в которых содержатся настройки и техническая информация, позволяющая публиковать web-сайт в Интернете, проверять правильность и работоспособность всех гиперссылок на web-страницах. Тем самым программа Macromedia Dreamweaver упрощает создание, публикацию в Интернете и обновление web-сайтов.

Настало время приступить к созданию нашего первого web-сайта.

- Выберите команду меню **Site ♦ New Site** (Сайт ♦ Создать сайт). На экране появится диалог **Site Definition for Unnamed Site 1** (Определение сайта для Unnamed Site 1) (Рис. 1.22).

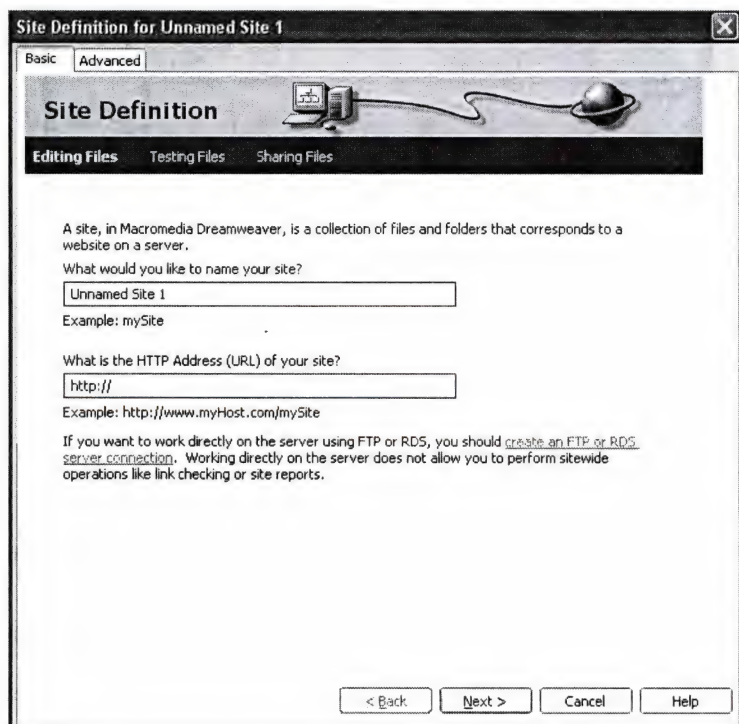


Рис. 1.22. Диалог мастера создания сайта – шаг первый



- В поле ввода **What would you like to name your site?** (Как вы хотите назвать свой сайт?) введите название вашего сайта.

Вы можете выбрать любое понравившееся вам название. Например, назовем наш первый web-сайт именем **Site1**.

- Обратите внимание, что после ввода имени сайта заголовок диалога **Site Definition for Unnamed Site 1** (Определение сайта для Unnamed Site 1) изменится на **Site Definition for Site1** (Определение сайта для Site1).
- В поле ввода **What is the HTTP Address (URL) of your site?** (Какой HTTP-адрес вашего сайта?) введите адрес, согласно которому ваш сайт будет расположен в Интернете.

Поле ввода **What is the HTTP Address (URL) of your site?** (Какой HTTP-адрес вашего сайта?) используется программой Macromedia Dreamweaver для проверки правильности гиперссылок. На то время, пока точное расположение сайта неизвестно, это поле можно оставить незаполненным, а позднее ввести нужный адрес.

- Нажмите кнопку **Next** (Далее) для перехода к следующему шагу. Содержимое диалога **Site Definition for Site1** (Определение сайта для Site1) изменится (Рис. 1.23).



Рис. 1.23. Диалог мастера создания сайта – шаг второй

На данном этапе создания сайта вам будет предложено ответить на вопрос **Do you want to work with a server technology such as ColdFusion, ASP.NET, ASP, JSP, or PHP?** (Хотите ли вы работать с серверными технологиями, подобными ColdFusion, ASP.NET, ASP, JSP или PHP?). Ответив положительно, вы сможете создавать микропрограммы, которые будут выполняться на web-сервере, а результат их исполнения будет отображаться в обозревателе Интернета посетителя сайта. Эта возможность рассчитана преимущественно на опытных web-разработчиков и нам в данный момент не понадобится. Поэтому использовать серверные технологии мы не будем.

- Убедитесь, что переключатель установлен в положение **No, I do not want to use a server technology** (Нет, я не хочу использовать серверные технологии).
- Нажмите кнопку **Next** (Далее). Содержимое диалога изменится, и вы перейдете к следующему шагу (Рис. 1.24).




Рис. 1.24. Диалог мастера создания сайта – шаг третий

На данном шаге необходимо выбрать один из двух вариантов работы с файлами web-сайта. Первый вариант заключается в работе с копиями web-страниц, расположенных на локальном компьютере, и дальнейшей загрузке данных копий на web-сервер уже готовыми. Второй вариант подразумевает работу с файлами, размещенными на сервере, используя локальную сеть. Для нас оптимальным является первый вариант, так как наш сайт еще не размещен в Интернете.

- Убедитесь, что переключатель установлен в положение **Edit local copies on my machine, then upload to server when ready (recommended)** (Редактировать локальную копию web-сайта на своем компьютере и загружать на сервер, когда web-сайт будет готов (рекомендуется)).

Следующим шагом вам необходимо выбрать папку, в которой будет размещена локальная копия web-сайта. По умолчанию это папка с названием проекта – **Site1**, расположенная в директории **Мои документы** (My documents). Если вы хотите изменить расположение файлов проекта, выполните следующие действия.

- Нажмите кнопку , расположенную справа от поля ввода **Where on your computer do you want to store your files?** (Где на своем компьютере вы хотите разместить файлы?). На экране появится диалог **Choose local root folder for site Site1** (Выберите локальную корневую папку для сайта Site1) (Рис. 1.25).

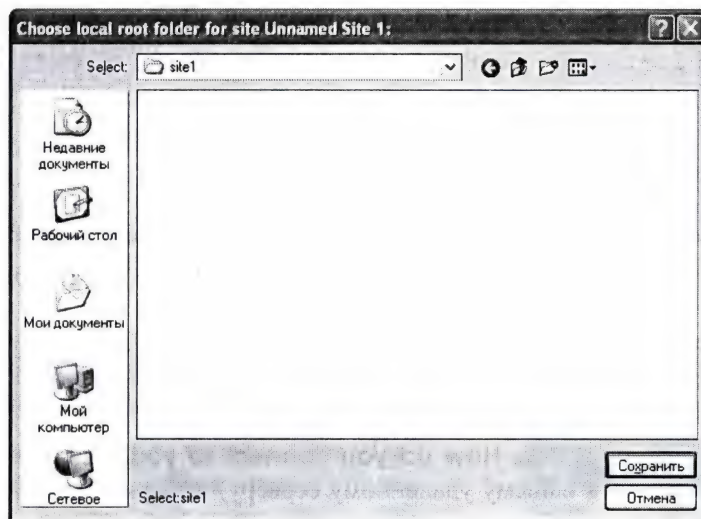


Рис. 1.25. Диалог для выбора локальной папки web-сайта

- В открывающемся списке **Select** (Выбор) выберите диск и папку, в которой будут сохранены файлы проекта.
- Нажмите кнопку **Сохранить** (Save). Диалог **Choose local root folder for site Site1** (Выберите локальную корневую папку для сайта Site1) закроется, и на экране снова появится диалог **Site Definition for Site1** (Определение для сайта Site1).

В поле ввода **Where on your computer do you want to store your files?** (Где на вашем компьютере вы хотите сохранить ваши файлы?) появится полный путь к выбранной папке. Все файлы, которые будут использованы в проекте сайта, необходимо сохранять в указанную папку.

- Нажмите кнопку **Next** (Далее). Содержимое диалога **Site Definition for Site1** (Определение для сайта Site1) изменится (Рис. 1.26).



Рис. 1.26. Диалог мастера создания сайта – шаг четвертый

На этом шаге создания проекта требуется выбрать вариант подключения к удаленному серверу. Так как наш проект сохранен на локальном диске и в настоящее время размещаться на сервере не будет, выполните следующее действие.

- В открывающемся списке **How do you connect to your remote server?** (Как вы подключаетесь к вашему удаленному серверу) выберите значение **None** (Отсутствует).

Выбранное значение означает, что в настоящий момент времени у вас нет подключения к удаленному серверу. К настройке этого параметра вы всегда сможете вернуться позже, когда придет время размещать сайт в Интернете. Администратор выбранного web-сервера предоставит вам все необходимые данные для размещения, и вы сможете выбрать подходящее значение.

- Нажмите кнопку **Next** (Далее). В диалоге **Site Definition for Site1** (Определение для сайта Site1) появится информация для проверки правильности всех введенных данных (Рис. 1.27).



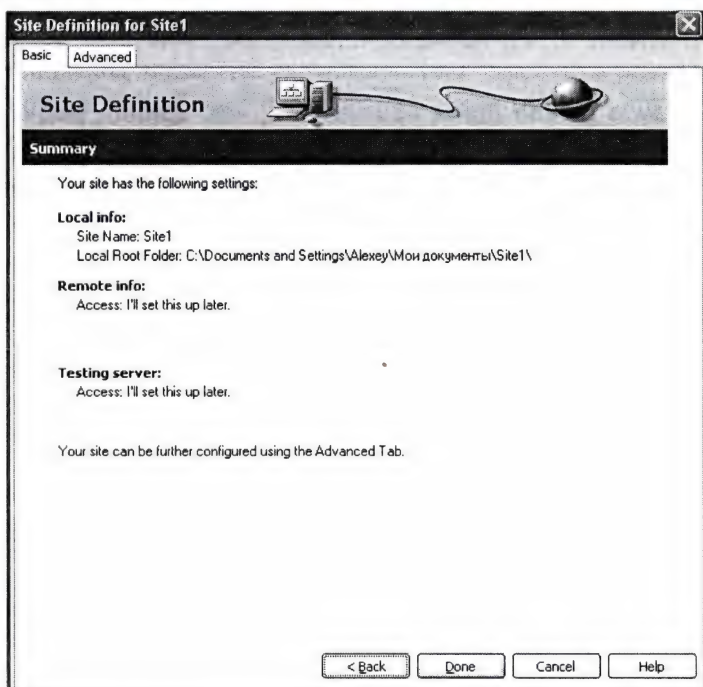


Рис. 1.27. Заключительный диалог мастера создания сайта

- Нажмите кнопку **Done** (Сделано). Диалог **Site Definition for Site1** (Определение сайта для Site1) будет закрыт, а в главном окне программы Macromedia Dreamweaver появится новая web-страница.

Обратите внимание, что на вкладке **Files** (Файлы) панели инструментов **Files** (Файлы) появилось название вашего web-сайта (Рис. 1.28). По мере работы над проектом, каждая созданная web-страница будет отображена в виде ветви этого иерархического списка.

Панель инструментов **Files** (Файлы) позволяет открывать, удалять, переименовывать и перемещать web-страницы. По мере необходимости мы рассмотрим возможности этой панели инструментов.

- Выберите команду меню **File ♦ Save** (Файл ♦ Сохранить). На экране появится диалог **Save as** (Сохранить как) (Рис. 1.20).
- Сохраните web-страницу, как описывалось ранее, в файл с именем **Index**.

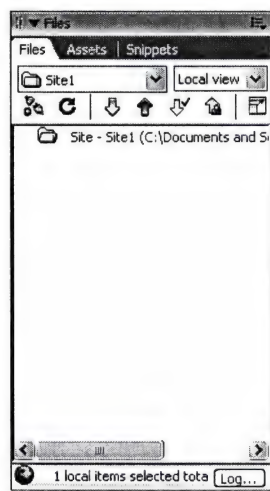


Рис. 1.28. Панель инструментов **Files** (Файлы)

Таким образом, первая страница нашего сайта сохранена.



Название файла **Index** обозначает, что данная web-страница будет загружена первой при запуске вашего сайта.

В этом разделе вы освоили процедуру создания web-сайтов. Для программы Macromedia Dreamweaver web-сайт является своего рода отдельным проектом, позволяющим работать с множеством страниц как с единым целым. Таким образом, появляется возможность создавать не только отдельные web-страницы, но и целые web-сайты, используя средства программы Macromedia Dreamweaver.

## Изменяем свойства web-страницы

Создавая собственные web-страницы, вам без сомнения захочется сменить цвет фона, цвет текста, размер шрифта и многие другие параметры. Рассмотрим по порядку наиболее интересные и важные свойства web-страницы.

- Откройте ранее сохраненный файл с именем **Index.html**, как описывалось ранее. В главном окне программы Macromedia Dreamweaver появится первая web-страница нашего проекта.
- Нажмите кнопку **Page Properties** (Свойства страницы), расположенную на панели инструментов **Properties** (Свойства). На экране появится диалог **Page Properties** (Свойства страницы) (Рис. 1.29).

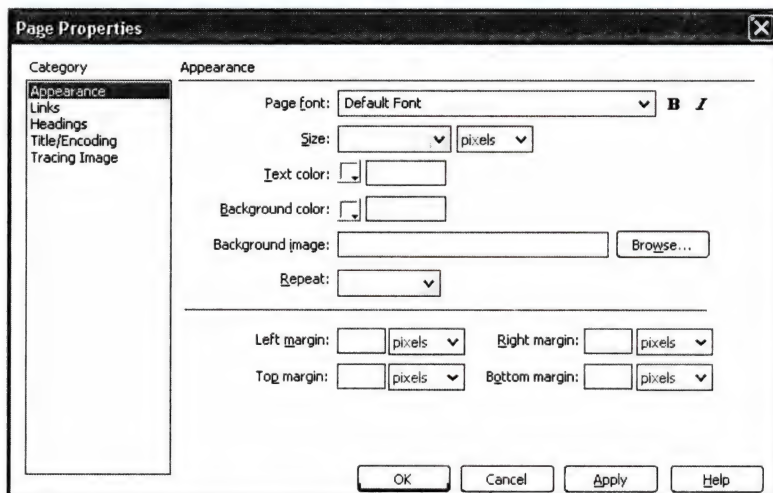




Рис. 1.29. Диалог **Page Properties** (Свойства страницы), открытый на вкладке **Appearance** (Внешний вид)


Диалог появится открытым на вкладке **Appearance** (Внешний вид). На этой вкладке расположены элементы управления для изменения размера и цвета текста, цвета фона, а также настройки фоновой картинки и отступов. Изменим свойства шрифта текста.

- В открывающемся списке **Page Font** (Шрифт страницы) выберите группу шрифтов, например **Arial, Helvetica, sans-serif**.

Стоит отметить, что вы можете выбрать лишь группу шрифтов, а не отдельный шрифт. Это связано с тем, что если один из указанных шрифтов отсутствует на компьютере посетителя вашей web-страницы, то обозреватель Интернета автоматически подставит следующий из группы. В результате, тщательно продуманный дизайн вашей web-страницы не будет искажен из-за отсутствия необходимого шрифта.

- Нажмите кнопку . Начертание шрифта изменится и станет полужирным.
- Нажмите кнопку . Начертание шрифта изменится и станет курсивным.

Вы можете использовать сразу два варианта начертания, например, *полужирный курсивный*; а также и один – например, *курсивный обычный*.

- Нажмите кнопку , расположенную в группе элементов управления **Text color** (Цвет текста). На экране появится палитра с образцами цветов.
- Щелкните мышью на подходящем цвете. Палитра закроется, а цвет шрифта будет изменен.



---

*Изменение цвета фона web-страницы, на котором будет размещен текст, выполняется таким же образом, как и выбор цвета шрифта. Разница лишь в том, что для изменения цвета нужно использовать элементы управления группы **Background color** (Цвет фона).*

*Экспериментируя с сочетаниями цветов, старайтесь, чтобы текст оставался легко читаемым.*

---

В качестве фона мы можем выбрать не только цвет, но и какой-нибудь рисунок. Стоит отметить, что на web-страницах чаще всего используют рисунки форматов **GIF**, **JPEG** или **PNG**, потому что не все web-браузеры поддерживают другие форматы. Итак, чтобы выбрать в качестве фона рисунок, выполните следующие действия.

- Нажмите кнопку **Browse** (Обзор) в группе **Background Image** (Изображение фона). На экране появится диалог **Select Image Source** (Выбор источника изображения) (Рис. 1.30).
- В открывающемся списке **Папка** (Folder) выберите диск и папку, в которой находится графический файл.

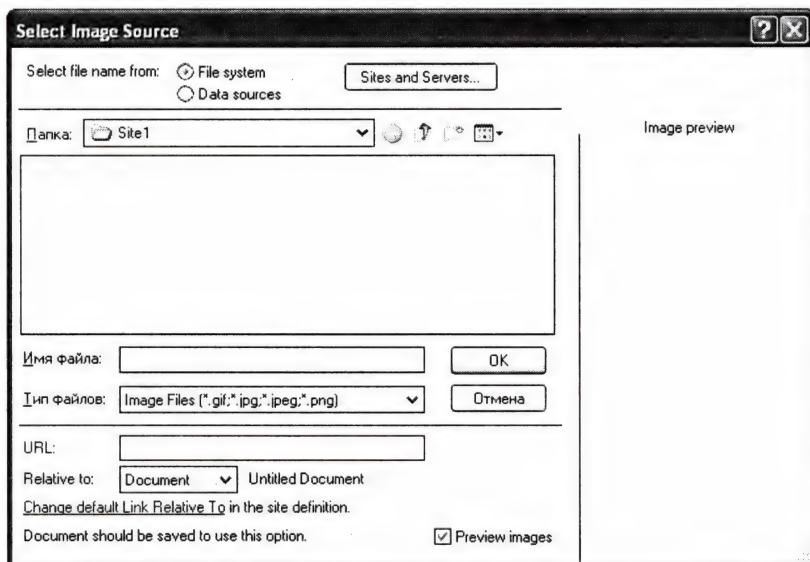


Рис. 1.30. Диалог **Select Image Source**  
(Выбор источника изображения)

- Выберите подходящий файл. В поле ввода **Имя файла** (File name) появится имя выбранного файла, а в правой части диалога **Select Image Source** (Выбор источника изображения) в группе **Image preview** (Предварительный просмотр изображения) появится рисунок.
- Щелкните мышью на кнопке **OK**. Диалог **Select Image Source** (Выбор источника изображения) закроется.

Если вы выбрали файл с рисунком из папки проекта, тогда вы перейдете к диалогу **Page Properties** (Свойства страницы). Если же вы выбрали файл с рисунком из какой-либо другой папки, программа Macromedia Dreamweaver предложит вам скопировать файл с рисунком в папку проекта (Рис. 1.31).

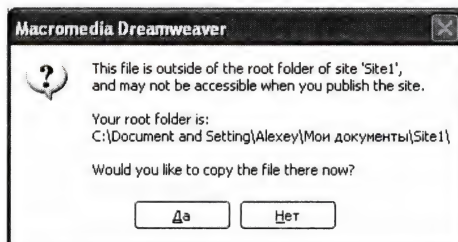


Рис. 1.31. Запрос на сохранение файла в папку проекта

- Щелкните мышью на кнопке **Да** (Yes). На экране появится диалог **Copy File As** (Копировать файл как) (Рис. 1.32).



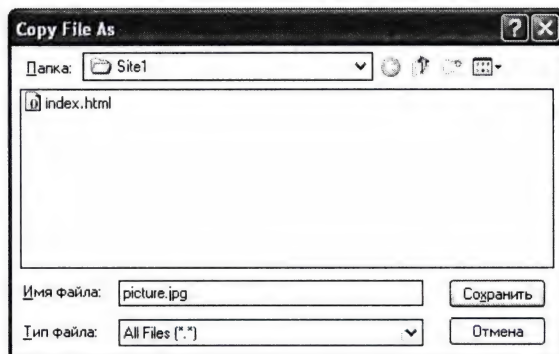


Рис. 1.32. Диалог **Copy File As** (Копировать файл как)

- Нажмите кнопку **Сохранить** (Save). Диалог **Copy File As** (Копировать файл как) закроется, и вы перейдете к диалогу **Page Properties** (Свойства страницы).

В поле ввода **Background image** (Изображение фона) появится имя выбранного файла. В открывающемся списке **Repeat** (Повторение) вы можете выбрать параметры отображения фонового рисунка на web-странице:

- ✓ При выборе значения **no-repeat** фоновый рисунок отобразится один раз, независимо от размера web-страницы, а оставшаяся область страницы закрасится цветом, выбранным в качестве цвета фона;
- ✓ При выборе значения **repeat** фоновый рисунок будет повторяться таким образом, чтобы отображаться на всем протяжении web-страницы;
- ✓ При выборе значения **repeat-x** фоновый рисунок будет повторяться лишь горизонтально;
- ✓ При выборе значения **repeat-y** фоновый рисунок будет повторяться лишь вертикально.

Например, сделаем так, чтобы фоновый рисунок повторялся на протяжении всей web-страницы.

- В открывающемся списке **Repeat** (Повторение) выберите значение **repeat**.

С внешним видом web-страницы мы разобрались, и теперь нашим следующим шагом будет настройка внешнего вида ссылок.

- Перейдите на вкладку **Links** (Ссылки), расположенную в диалоге **Page Properties** (Свойства страницы). Содержимое диалога **Page Properties** (Свойства страницы) изменится (Рис. 1.33).

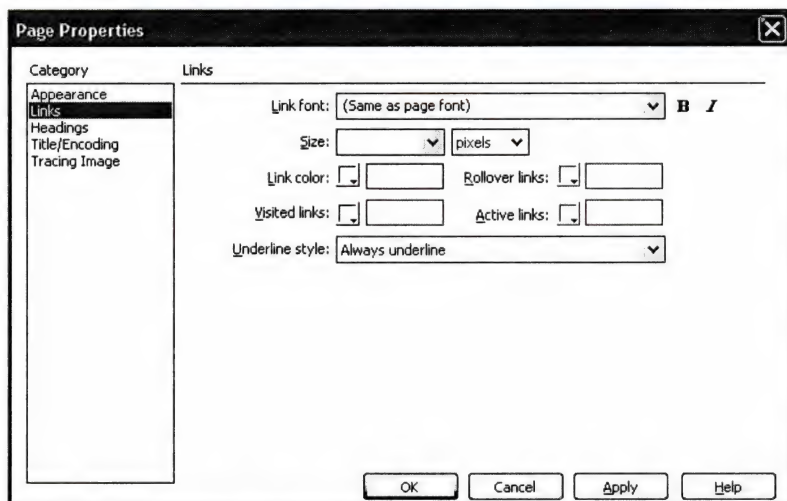


Рис. 1.33. Диалог **Page Properties** (Свойства страницы), открытый на вкладке **Links** (Ссылки)

На этой вкладке расположены элементы управления для изменения шрифта, размера и цвета текста ссылок. Настройка свойств ссылок происходит таким же образом, как изменение обычного текста, рассмотренного ранее. Также на этой вкладке присутствуют элементы управления для изменения некоторых других свойств ссылок:

- ✓ **Link color** (Цвет ссылки) – позволяет выбрать цвет неактивной ссылки, по которой посетитель еще не переходил;
- ✓ **Visited links** (Посещенная ссылка) – позволяет выбрать цвет ссылки, посещенной гостем вашего сайта;
- ✓ **Revolver links** (Нажимаемая ссылка) – позволяет выбрать цвет ссылки, на которой в данный момент щелкают мышью;
- ✓ **Active links** (Активная ссылка) – позволяет выбрать цвет ссылки, на которую установлен указатель мыши;
- ✓ Открывающийся список **Underline Style** (Стиль подчеркивания) позволяет выбрать вариант подчеркивания ссылки. Рекомендуется оставить значение, указанное по умолчанию – **Always Underline** (Всегда подчеркивать).

Изменяя свойства внешнего вида ссылок, помните, что они должны привлекать внимание и не сливаться с обычным текстом web-страницы.

Теперь мы перейдем к настройке внешнего вида заголовков.

- Перейдите на вкладку **Headings** (Заглавия), расположенную в диалоге **Page Properties** (Свойства страницы). Содержимое диалога **Page Properties** (Свойства страницы) изменится (Рис. 1.34).

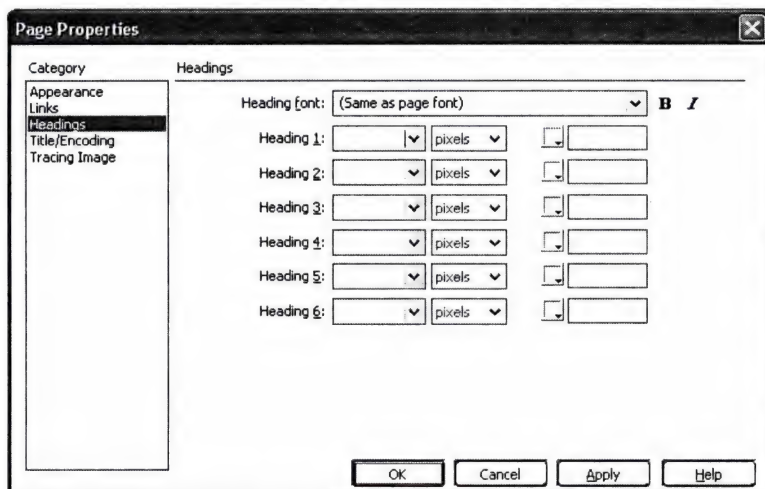


Рис. 1.34. Диалог **Page Properties** (Свойства страницы), открытый на вкладке **Headings** (Заглавия)

На вкладке **Headings** (Заглавия) диалога **Page Properties** (Свойства страницы) можно изменить шрифт для всех уровней заголовков, а также указать размеры шрифта для каждого уровня в отдельности. Кроме того, вы можете выбрать цвет для каждого уровня заголовков. Мы не будем вносить изменения во внешний вид заголовков, а перейдем к следующему шагу и укажем название web-страницы, которое будет отображаться в заголовке обозревателя Интернета.

- Перейдите на вкладку **Title/Encoding** (Название/Кодировка), расположенную в диалоге **Page Properties** (Свойства страницы). Содержимое диалога **Page Properties** (Свойства страницы) изменится (Рис. 1.35).

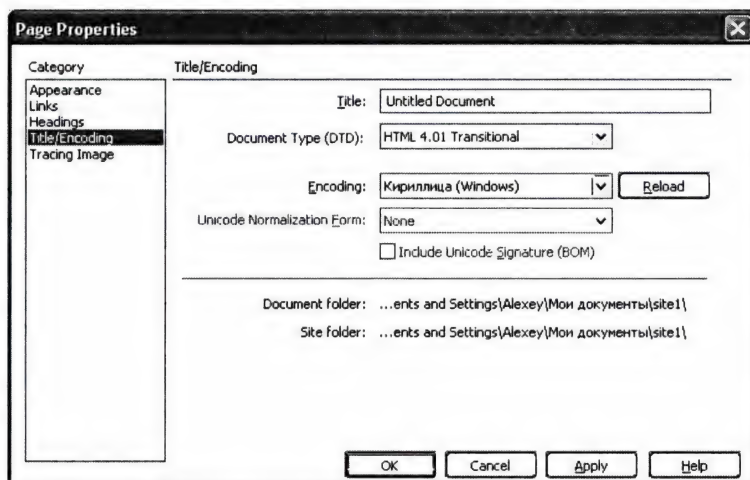


Рис. 1.35. Диалог **Page Properties** (Свойства страницы), открытый на вкладке **Title/Encoding** (Название/Кодировка)

- В поле ввода **Title** (Название), введите название web-страницы, например **Моя первая web-страница**.

Остальные параметры на этой вкладке изменять не рекомендуется, так как необходимые значения были установлены ранее.

Далее перейдем к следующей вкладке, на которой мы можем выбрать интересный вариант отображения фонового рисунка.

- Перейдите на вкладку **Tracing images** (Трассировка изображения), расположенную в диалоге **Page Properties** (Свойства страницы). Содержимое диалога **Page Properties** (Свойства страницы) изменится (Рис. 1.36).

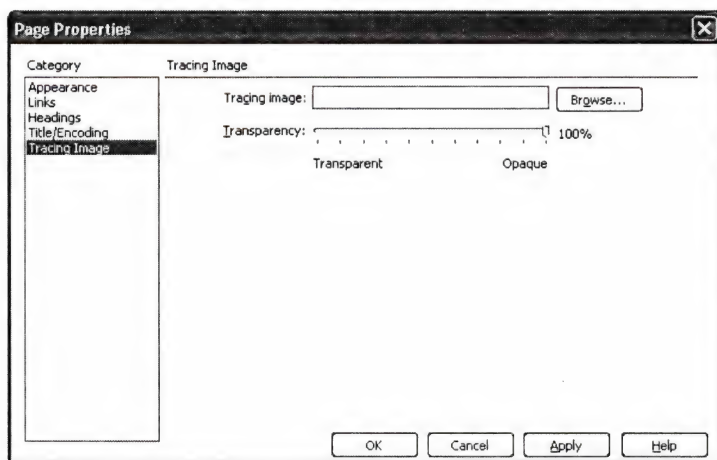


Рис. 1.36. Диалог **Page Properties** (Свойства страницы), открытый на вкладке **Tracing Image** (Трассировка изображения)

На данной вкладке у вас есть возможность выбрать фоновый рисунок, который растянется на всю ширину окна обозревателя Интернета и будет повторяться вертикально до конца web-страницы. Также мы можем выбрать значение прозрачности фонового рисунка.

- Щелкните мышью на кнопке **Browse** (Обзор) в группе **Tracing image** (Трассировка изображения). На экране появится диалог **Select Image Source** (Выбор источника изображения).
- В поле ввода **Папка** (Folder) выберите диск и папку, в которой находится необходимый файл.
- Выберите необходимый файл. В поле ввода **Имя файла** (File name) появится имя выбранного файла.
- Щелкните мышью на кнопке **OK**. Диалог **Select Image Source** (Выбор источника изображения) закроется.





Выбор файла рисунка на вкладке **Tracing Image** (Трассировка изображения) выполняется точно также, как и выбор рисунка для фона на вкладке **Appearance** (Внешний вид). То есть, если файл рисунка расположен в папке, отличной от папки проекта, программа Macromedia Dreamweaver предложит скопировать файл в папку проекта. В этом случае щелкните мышью на кнопке **Да** (OK), чтобы сохранить выбранный файл в папке проекта.

С помощью переключателя **Transparency** (Прозрачность) мы можем установить прозрачность фонового рисунка. Например, сделаем фоновый рисунок прозрачным наполовину.

- Установите ползунковый регулятор **Transparency** (Прозрачность) на значение **50%**.

После того, как вы изменили свойства страницы в диалоге **Page Properties** (Свойства страницы), изменения, которые вы внесли, нужно применить.

- Нажмите кнопку **OK** диалога **Page Properties** (Свойства страницы). Диалог **Page Properties** (Свойства страницы) будет закрыт, и изменения вступят в силу.



Название Web-страницы, которое будет отображаться в заголовке обозревателя Интернета, также можно указать в поле ввода **Title** (Название), расположенном на панели инструментов документа.







Мы рассмотрели принципы изменения наиболее важных свойств web-страниц и в дальнейшем вы сможете оформлять web-страницы согласно своему вкусу уже самостоятельно.

## Вводим на web-страницу текст

Текст на web-страницу вводится таким же образом, как и в любом текстовом редакторе в операционной системе Windows, таком как Блокнот (Notepad) или WordPad. На первой странице web-сайта можно разместить приветствие для посетителей, зашедших посмотреть на вашу страницу.

- Щелкните мышью в окне файла **Index.html**, загруженного в программу Macromedia Dreamweaver. В окне документа появится текстовый курсор, указывающий на позицию, в которой появится очередной, введенный вами, символ.
- Введите несколько строк текста, например, приветствия пользователям, которые увидят вашу страницу в Интернете.



Не отчаивайтесь, если вы совершили ошибку в слове. Вы можете переместить текстовый курсор с помощью клавиш , ,  и . Кроме того, можно щелкнуть мышью в позиции, в которую требуется переместить текстовый курсор. А затем удалить ошибочный символ и ввести новый. Если необходимо удалить символ, стоящий слева от текстового курсора, нажмите клавишу . Если необходимо удалить символ, стоящий справа от текстового курсора, нажмите клавишу .

Достаточно часто фрагменты текста требуется перемещать, копировать и вставлять. Для этого необходимо сначала выделить необходимый фрагмент, а затем выбрать нужную команду меню. Мы скопируем фрагмент текста и вставим его в другую область страницы.

- Установите указатель мыши в начале выделяемого фрагмента текста.
- Нажав и удерживая кнопку мыши, установите указатель мыши в конце фрагмента. Фрагмент текста будет выделен темным цветом.
- Отпустите левую кнопку мыши.
- Выберите команду меню **Edit ♦ Copy** (Правка ♦ Копировать). Выделенный фрагмент текста будет скопирован в буфер обмена.
- Установите текстовый курсор в позицию, в которую необходимо вставить фрагмент.
- Выберите команду меню **Edit ♦ Paste** (Правка ♦ Вставить). Копия фрагмента текста будет вставлена в позицию текстового курсора.




Вы также можете перемещать выделенный фрагмент текста. В этом случае вам потребуется использовать команду **Cut** (Вырезать), чтобы скопировать фрагмент текста в буфер обмена и удалить из исходной позиции. После чего фрагмент текста можно вставить в выбранную позицию с помощью команды меню **Edit ♦ Paste** (Правка ♦ Вставить).

- Обращаем ваше внимание, что те же команды меню действуют и в большинстве других текстовых редакторов для операционной системы Windows. Таким образом, вы легко сможете освоить принципы ввода текста в программе Macromedia Dreamweaver.

## Форматируем текст

Форматирование текста представляет собой процедуру изменения свойств текста, таких как шрифт, цвет, размер и некоторых других. Форматирование текста выполняется с помощью элементов управления, расположенных на панели инструментов **Properties** (Свойства).

Начнем с создания заголовка. Как правило, вверху web-страницы располагается заголовок, который бросается в глаза и несет в себе функцию заинтересовать посетителя. Таким образом, мы сместим ранее введенный текст на строку ниже, и создадим заголовок web-страницы.

- Установите текстовый курсор в начало первого абзаца.
- Нажмите клавишу . Абзац сместится ниже.
- Установите текстовый курсор в самое начало Web-страницы.
- Введите какой-нибудь текст, например **Моя первая web-страница**.
- В открывающемся списке **Format** (Формат), расположенном на панели инструментов **Properties** (Свойства), выберите значение **Heading 1** (Заглавие 1). Строка с текстом **Моя первая web-страница** станет заголовком первого уровня.

---

*Вы можете создавать заголовки вплоть до шестого уровня.*



*Заголовки различного уровня отличаются размером шрифта. Обычно заголовком первого уровня форматируют название web-страницы, так как данный заголовок имеет наибольший размер тем самым сразу заметен на web-странице. Заголовком второго уровня выделяют какой-либо раздел web-страницы, третьим – подраздел web-страницы и так далее, по убыванию значимости заголовка.*

---




*В случае, если требуется превратить заголовок обратно в обычный текст, необходимо в открывающемся списке **Format** (Формат) на панели инструментов **Properties** (Свойства) выбрать значение **Paragraph** (Абзац). Выделенный абзац текста примет обычный вид.*




---

Теперь самое время рассмотреть способы выравнивания текста. Текст может быть выровнен по правому краю, по левому краю, по центру или по ширине. Если ни один из вариантов не выбран, текст при отображении будет выровнен в зависимости от настроек обозревателя Интернета, обычно по левому краю. Стоит отметить, что вариант выравнивания по ширине поддерживается не всеми программами – обозревателями Интернета. Мы отформатируем абзац текста, расположенный сразу после заголовка, применив вариант выравнивания по центру.





- Нажмите кнопку , расположенную на панели инструментов **Properties** (Свойства). Абзац текста будет выровнен по центру.

Также вы можете выбрать и другой вариант выравнивания:

- ✓ Выравнивание по левому краю, осуществляющееся нажатием кнопки ;
- ✓ Выравнивание по правому краю, осуществляющееся нажатием кнопки ;
- ✓ Выравнивание по ширине, осуществляющееся нажатием кнопки .

Абзац текста, который мы только что выровняли, мы подвергнем дальнейшему форматированию, изменяя другие свойства, такие как шрифт, размер и цвет. Таким образом текст можно сделать более понятным, запоминающимся и легко читаемым.

Сначала следует выделить фрагмент текста, шрифт которого вы хотите изменить.

- Выделите абзац текста, выровненный нами ранее.
- В открывающемся списке **Font** (Шрифт), расположенном на панели инструментов **Properties** (Свойства), выберите значение **Verdana, Arial, Helvetica, sans-serif**. Согласно выбранной группе шрифтов, шрифт выделенного абзаца текста будет изменен.
- Нажмите кнопку , расположенную на панели инструментов **Properties** (Свойства). Шрифт выделенного абзаца текста станет полужирным.
- Выберите в открывающемся списке **Size** (Размер), расположенном на панели инструментов **Properties** (Свойства), значение **18**. Шрифт выделенного абзаца текста станет более крупным.
- Нажмите кнопку  **Text Color** (Цвет текста), расположенную на панели инструментов **Properties** (Свойства). На экране появится палитра, служащая для выбора цвета шрифта.
- Щелкните мышью на образце с понравившимся цветом в палитре. Шрифт выделенного абзаца текста изменит свой цвет согласно выбранному оттенку.



Мы рассмотрели основные приемы форматирования текста, более подробно с которыми вы познакомитесь в процессе уже самостоятельного изучения программы. А сейчас мы рассмотрим приемы создания, пожалуй, одного из самых значимых элементов, располагаемых на web-страницах – списка.




## Создаем список

Списки бывают двух видов: маркированный и нумерованный. В маркированном списке каждый пункт начинается с определенного символа. В нумерованном списке каждый пункт начинается с порядкового номера, причем номер может быть указан арабскими, римскими, а также латинскими цифрами.

Для создания списка на панели инструментов **Properties** (Свойства) расположены следующие кнопки:

- ✓  **Unordered List** (Ненумерованный список), нажатие на которую, позволяет создать нумерованный список;
- ✓  **Ordered List** (Нумерованный список), нажатие на которую, позволяет создать маркированный список.

Выделим два абзаца текста, расположенных на нашей web-странице, и создадим из них список.

- Выделите два отдельно стоящих абзаца текста, расположенные под заголовком web-страницы.
- Нажмите кнопку  **Ordered List** (Нумерованный список), расположенную на панели инструментов **Properties** (Свойства). Выделенный текст будет примет вид нумерованного списка.

Нумерация абзацев текста осуществляется по порядку, поэтому первый абзац текста имеет порядковый номер **1**, а второй абзац – **2**.

Некоторые свойства списка можно изменить.

- Установите текстовый курсор в любой позиции списка. На панели инструментов **Properties** (Свойства) станет активной кнопка **List Item** (Пункт списка).
- Нажмите кнопку **List Item** (Пункт списка). На экране появится диалог **List Properties** (Свойства списка) (Рис. 1.37).

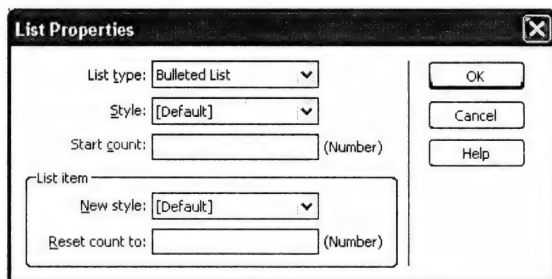


Рис. 1.37. Диалог для изменения свойств списка

В диалоге **List Properties** (Свойства списка) вы можете изменить тип списка.

- В открываемся списке **List type** (Тип списка) выберите значение **Bulleted List** (Маркированный список). Созданный список станет маркированным.

В открываемся списке **List type** (Тип списка) вы также можете выбрать следующие значения:

- ✓ **Directory List** (Список-указатель) – разновидность маркированного списка, используется в том случае, если в списке очень короткие пункты;
- ✓ **Menu List** (Список-меню) – также разновидность маркированного списка, используется для создания различных меню.

В открываемся списке **Style** (Стиль) вы можете выбрать стиль списка. Содержание открываемого списка **Style** (Стиль) зависит от выбранного типа списка. В случае, если выбрано значение **Bulleted List** (Маркированный список), открываемый список **Style** (Стиль) содержит следующие значения:

- ✓ **Bullet** (Пуля) – маркер списка принимает вид круга;
- ✓ **Square** (Квадрат) – маркер списка принимает вид квадрата;
- ✓ **Default** (По умолчанию) – маркер списка принимает вид согласно установкам обозревателя Интернета.

В случае, если в открываемом списке **List Type** (Тип списка) выбрано значение **Numbered List** (Нумерованный список), вы можете выбрать следующие стили нумерации:

- ✓ **Number** (Число) – арабские цифры;
- ✓ **Roman Small** (Римские маленькие) – малые римские цифры;
- ✓ **Roman Large** (Римские большие) – большие римские цифры;
- ✓ **Alphabet Small** (Маленький алфавит) – малые латинские буквы;
- ✓ **Alphabet Large** (Большой алфавит) – большие латинские буквы.

Кроме того, для нумерованного типа списка вы можете указать число, с которого необходимо начинать нумерацию. Для этого введите число в поле ввода **Start count** (Стартовое значение).

В группе элементов **List item** (Пункт списка) вы можете изменить параметры пункта списка, в позиции которого стоит текстовый курсор.

Если список маркированный, для выбранного пункта вы можете выбрать маркер из списка **New style** (Новый стиль).

Если список нумерованный, в открываемся списке **New style** (Новый стиль) вы можете выбрать стиль нумерации для выбранного пункта списка. Кроме того, становится доступным поле ввода **Reset count to** (Восстановить счет с). Значение, которое вы укажете в поле ввода **Reset count to** (Восстановить счет с), станет номером выбранного пункта.

- Нажмите кнопку **ОК**. Изменения будут приняты, и список изменит свой вид в соответствии с указанными параметрами.

Освоив основные принципы работы со списками, мы уже можем создавать web-страницы с разнообразным текстовым содержанием. Теперь можно переходить и к рассмотрению способа навигации по web-страницам и web-сайтам.

## Помещаем на страницу ссылки и гиперссылки

Web-сайт представляет собой множество web-страниц, связанных друг с другом с помощью гиперссылок. А чтобы пользователи имели возможность загрузить с web-сайта какие-либо файлы, на страницах используют гиперссылки. Таким образом, гиперссылки – это способ связи web-страниц с файлами, с другими web-страницами и сайтами.


В случае если web-страница содержит большой объем информации, удобнее в начале иметь небольшое оглавление, щелкнув мышью на пунктах которого, можно переместиться к требуемому месту на странице. Такое оглавление можно создать с помощью ссылок.

Ссылки и гиперссылки обычно выделяются среди текста цветом и подчеркиванием. Указатель мыши при установке на ссылку или гиперссылку принимает вид руки. С помощью ссылок и гиперссылок на web-сайтах обеспечивают удобную навигацию, чтобы помочь пользователям быстро и легко находить необходимую информацию.

### Создание ссылки

Часто бывает, что web-страница содержит большой объем текста, просмотр которой для поиска нужного фрагмента текста может занять достаточно много времени. Чтобы упростить поиск, вы можете расположить в начале страницы краткое содержание, содержащее ссылки на определенные фрагменты в тексте. Рассмотрим процедуру создания ссылки, которая будет вести на указанную часть web-страницы.

Для создания такой ссылки необходимо поместить на web-страницу якорь. Якорь представляет собой элемент, которым отмечается определенная позиция web-страницы.

- Установите текстовый курсор в начало абзаца текста, на который будет вести ссылка.
- Нажмите кнопку  **Named Anchor** (Именованный якорь), расположенную на панели инструментов **Insert** (Вставка). На экране появится диалог **Named Anchor** (Именованный якорь) (Рис. 1.38).



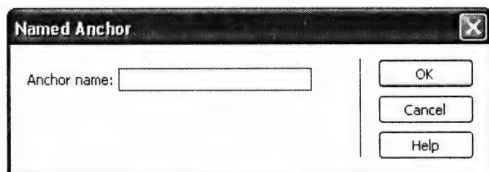


Рис. 1.38. Диалог для ввода имени якоря

- Введите в поле ввода **Anchor name** (Имя якоря) название якоря, например **text1**.
- Нажмите кнопку **OK**. Диалог **Named Anchor** (Именованный якорь) закроется, а в позиции текстового курсора появится символ якоря

После того как якорь создан, приступим к процессу создания ссылки, которая будет вести к установленному якорю.

- Установите текстовый курсор в позицию, в которую необходимо вставить ссылку.
- Выберите команду меню **Insert ♦ Hyperlink** (Вставка ♦ Гиперссылка). На экране появится диалог **Hyperlink** (Гиперссылка) (Рис. 1.39).

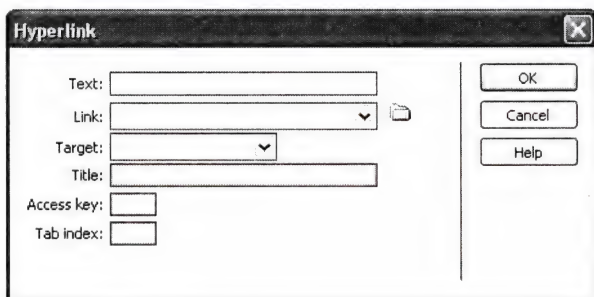


Рис. 1.39. Диалог для ввода параметров ссылок и гиперссылок

- Введите в поле ввода **Text** (Текст) диалога **Hyperlink** (Гиперссылка) текст, определяющий содержание ссылки, например **Ссылка на первый абзац**.
- В открывающемся списке **Link** (Ссылка) выберите значение с названием якоря, в нашем случае это **#text1**.
- В поле ввода **Title** (Название) введите текст, который будет отображаться в виде всплывающей подсказки, при установке указателя мыши на ссылку, например **Моя первая ссылка**.

В открывающемся списке **Target** (Цель) диалога **Hyperlink** (Гиперссылка) вы можете выбрать параметры окна, в котором загрузится ссылаемая web-страница. Например, значение **\_blank** (Бланк) позволяет открывать web-страницу в новом окне обозревателя Интернета; а значение **\_self** (Себя), – в текущем окне. Последнее значение используется по умолчанию.



- Нажмите кнопку **ОК**. Диалог **Hyperlink** (Гиперссылка) закроется, а в позиции текстового курсора появится ссылка **Ссылка на первый абзац**.

Далее самостоятельно создайте на своей web-странице ссылки на все ключевые позиции текста так, чтобы пользователи могли быстро перемещаться по странице в поисках нужной информации.

А чтобы создавать полноценные web-сайты, с большим количеством web-страниц, которые будут связаны между собой, мы освоим приемы работы с гиперссылками.

## Создание гиперссылки

Гиперссылки имеют большое значение для web-страниц. С помощью гиперссылок web-страницы объединяются в единые сайты. Хорошо продуманная структура гиперссылок может существенно улучшить навигацию по web-сайту, тем самым упростив для пользователей процесс поиска необходимой информации.


Создать гиперссылку в программе Macromedia Dreamweaver можно, выполнив следующие действия.


- Установите текстовый курсор в позицию, в которую необходимо вставить гиперссылку.
- Выберите команду меню **Insert ♦ Hyperlink** (Вставка ♦ Гиперссылка). На экране появится диалог **Hyperlink** (Гиперссылка) (Рис. 1.39).
- Введите в поле ввода **Text** (Текст) в диалоге **Hyperlink** (Гиперссылка) текст гиперссылки, например, **Сайт разработчиков программы**.

Теперь нужно указать адрес web-страницы в Интернете, на которую можно будет перейти по созданной нами ссылке. Обратите внимание, что открывающийся список **Link** (Ссылка) является в то же время и полем ввода.

- Введите в поле ввода **Link** (Ссылка) адрес web-страницы в Интернете, на которую будет вести гиперссылка, например **http://www.macromedia.com**.

Таким образом, щелкнув мышью на данной ссылке, вы попадете на сайт компании Macromedia, разработавшей описываемую программу.

В случае, если нужно создать гиперссылку на локальный файл или же другую страницу вашего сайта, вы можете воспользоваться кнопкой , расположенной справа от поля ввода **Link** (Ссылка).

- Нажмите кнопку , расположенную в диалоге **Hyperlink** (Гиперссылка). На экране появится диалог **Select File** (Выбор файла) (Рис. 1.40).

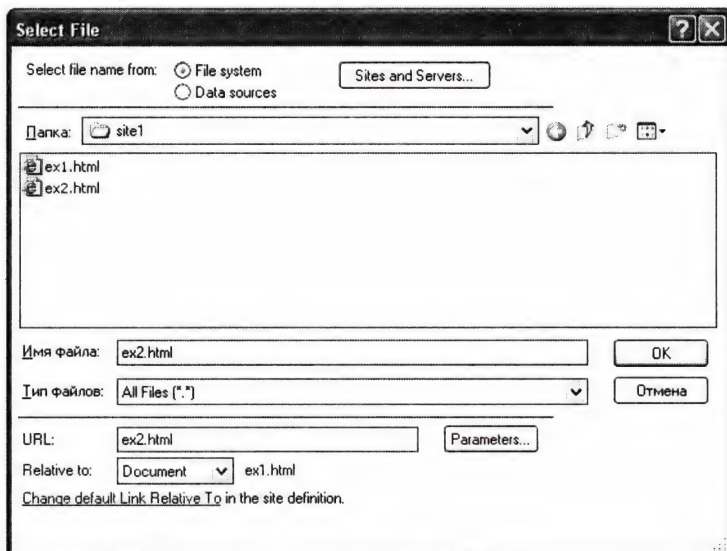


Рис. 1.40. Диалог **Select File** (Выбор файла)

- В открывающемся списке **Папка** (Folder) выберите диск и папку, в которой расположен требуемый файл.
- Выберите требуемый файл. В поле ввода **Имя файла** (File name) появится имя выбранного файла.
- Нажмите кнопку **OK** диалога **Select File** (Выбор файла). Диалог **Select File** (Выбор файла) закроется, а на экране снова появится диалог **Hyperlink** (Гиперссылка).



В случае, если вы выбрали файл, находящийся в папке, отличной от директории с файлами проекта, на экране появится диалог с запросом о копировании файлов. Нажмите кнопку **Да** (OK), чтобы сохранить выбранный файл в папку проекта.

- В поле ввода **Title** (Название) диалога **Hyperlink** (Гиперссылка) введите текст, который будет отображаться в виде всплывающей подсказки, при установке указателя мыши на ссылку, например **Эта ссылка ведет на сайт компании Macromedia**.

Вы также можете использовать дополнительные параметры гиперссылки. Для этого из открывающегося списка **Target** (Цель) можно выбрать одно из значений. Сделаем так, чтобы при щелчке на гиперссылке сайт компании Macromedia открывался в новом окне.

- В открывающемся списке **Target** (Цель) диалога **Hyperlink** (Гиперссылка), выберите значение **\_blank** (Бланк). При переходе по ссылке страница будет открываться в новом окне.

- Нажмите кнопку **ОК**. Диалог **Hyperlink** (Гиперссылка) закроется, а в позиции текстового курсора появится ссылка **Сайт разработчиков программы**.

После того как текущая web-страница будет загружена в окне обозревателя Интернета, гиперссылка станет активна. При установке указателя мыши на гиперссылку появится всплывающая подсказка **Эта ссылка ведет на сайт компании Macromedia**, а после нажатия кнопки мыши в новом окне обозревателя Интернета появится главная страница компании Macromedia.

- Чтобы навигация по вашему web-сайту была удобнее, с помощью гиперссылок страницы сайта можно связать друг с другом. А благодаря программе Macromedia Dreamweaver, создание гиперссылок станет простым и удобным занятием.

## Заключение

В этой главе мы познакомились с базовыми принципами создания web-страниц и web-сайтов. Рассмотренные алгоритмы часто применяются в процессе создания web-страниц. Используя опыт, полученный в этой главе, вы уже сможете создать свою первую страничку в Интернете, содержащую красиво оформленный текст, а также нумерованные и маркированные списки. Кроме того, вы можете разместить на сайте ссылки и гиперссылки, тем самым создавая объединенные между собой web-страницы, облегчая навигацию по вашему детищу.

В следующей главе мы освоим работу с таблицами, познакомимся с вариантами использования таблиц, в том числе для создания табличного дизайна.


## ГЛАВА 2

# Вводим на web-страницу таблицы

В этой главе мы познакомимся с приемами размещения таблиц на web-страницах. Кроме удобного и компактного способа размещения большого количества информации на web-страницах, таблицы применяют и для оформления. Главное достоинство таблиц – возможность точно указать место расположения различных элементов оформления, которые не сдвинутся при уменьшении ширины окна обозревателя Интернета. Мы рассмотрим способы создания, оформления и применения на web-страницах таблиц средствами программы Macromedia Dreamweaver.

## Создаем таблицы

Программа Macromedia Dreamweaver позволяет легко создавать таблицы в несколько шагов. Мы создадим простую таблицу, для чего следует выполнить следующие действия.

- Установите текстовый курсор в позицию документа, в которой будет размещена таблица.
- Щелкните мышью на кнопке  **Table** (Таблица), которая находится на панели инструментов **Insert** (Вставка). На экране появится диалог **Table** (Таблица) (Рис. 2.1).

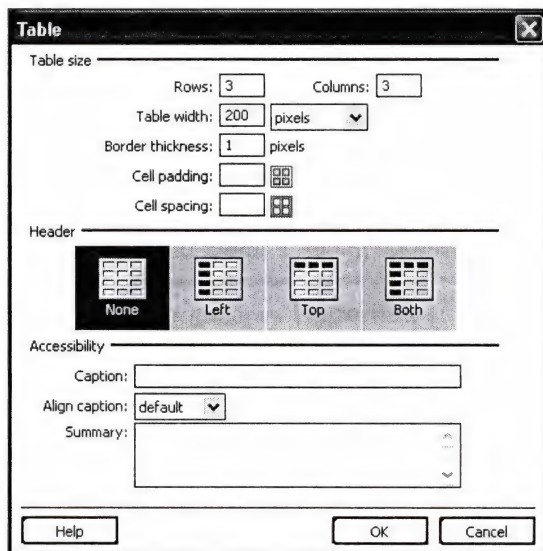


Рис. 2.1. Диалог **Table** (Таблица), служащий для создания таблицы



В диалоге **Table** (Таблица) расположены элементы управления для настройки параметров создаваемой таблицы, таких как количество строк и столбцов, ширина таблицы, размеры границ и некоторые другие. Рассмотрим подробнее каждый из доступных параметров.

В верхней части диалога **Table** (Таблица), в группе элементов управления **Table Size** (Размер таблицы), расположены поля ввода текста **Rows** (Строки) и **Columns** (Столбцы), предназначенные для указания количества строк и столбцов, из которых будет состоять таблица.

- Введите в поле ввода текста **Rows** (Строки) количество строк, например **5**.
- Введите в поле ввода текста **Columns** (Столбцы) количество столбцов, например **5**.

В дальнейшем столбцы и строки можно будет добавить или удалить.

Ниже расположено поле ввода текста **Table width** (Ширина таблицы), предназначенное для указания ширины таблицы. Значение ширины таблицы может быть задано в пикселах или в процентах. Стоит отметить, что значение ширины, заданное в пикселах, называется фиксированным, так как оно постоянно, независимо от ширины окна обозревателя Интернет. Значение ширины, заданное в процентах, называется относительным, так как изменяется в зависимости от ширины окна обозревателя Интернета. Значение ширины указывается в поле ввода текста **Table width** (Ширина таблицы), а единица измерения ширины выбирается в открывающемся списке справа от указанного поля ввода.

- Введите в поле ввода текста **Table width** (Ширина таблицы) значение ширины таблицы, например **500**.
- Выберите в открывающемся списке справа от поля ввода **Table width** (Ширина таблицы) значение **pixels** (Пиксели) для задания фиксированной ширины, или **percent** (Процент) – для задания относительной ширины.

Стандартная рамка таблицы имеет объемный вид, поэтому толщина рамки будет немного отличаться от значения, указанного в поле ввода текста **Border thickness** (Толщина рамки). Если ничего не указывать в этом поле ввода текста или ввести значение **0**, рамка будет невидимой. Толщина рамки измеряется в пикселах.

- Введите в поле ввода текста **Border thickness** (Толщина рамки) значение толщины рамки, например **3**.

Значение отступа между границей ячейки и содержимого измеряется в пикселах и указывается в поле ввода текста **Cell padding** (Заполнение ячейки). Значение отступа между ячейками также измеряется в пикселах и указывается в поле ввода текста **Cell spacing** (Расстояние ячейки).

- Введите в поле ввода текста **Cell padding** (Заполнение ячейки) значение отступа между границей ячейки и содержимого, например **3**.

- Введите в поле ввода текста **Cell spacing** (Расстояние ячейки) значение отступа между отдельными ячейками, например **3**.

В таблице могут быть расположены ячейки, текст в которых выделяется шрифтом с полужирным начертанием и выровнен по центру. Группа таких ячеек называется заголовком таблицы. Чтобы выбрать вариант расположения заголовка таблицы, в центре диалога **Table** (Таблица) в группе **Header** (Заголовок) расположены четыре кнопки:

- ✓ **None** (Отсутствует) – не создавать заголовок таблицы;
- ✓ **Left** (Слева) – сделать заголовком таблицы первый столбец таблицы;
- ✓ **Top** (Сверху) – сделать заголовком таблицы первую строку таблицы;
- ✓ **Both** (Оба) – сделать заголовком таблицы и первый столбец, и первую строку таблицы.

Какие ячейки станут заголовком таблицы, наглядно отображено на самих кнопках.

В нижней части диалога **Table** (Таблица) в группе **Accessibility** (Доступность) расположены элементы управления настройками дополнительных параметров таблицы.

- Введите в поле ввода текста **Caption** (Название таблицы), например **Таблица 1**.
- Выберите в открывающемся списке **Align caption** (Выравнивание названия) значение, которое соответствует необходимому способу выравнивания названия относительно таблицы, например **top** (Сверху). Название будет расположено над таблицей и выровнено по центру.

Кроме выбранного значения, в открывающемся списке **Align caption** (Выравнивание названия) доступны следующие варианты:

- ✓ **default** (По умолчанию) – выравнивание зависит от настроек обозревателя Интернета;
- ✓ **bottom** (Снизу) – название располагается под таблицей и выравнивается по центру;
- ✓ **left** (Слева) – название располагается над таблицей, выравнивается по левому краю таблицы;
- ✓ **right** (Справа) – название располагается над таблицей, выравнивается по правому краю таблицы.

В поле ввода текста **Summary** (Сводка) у вас есть возможность ввести примечание к таблице, то есть краткое пояснение или описание. Примечание не отображается на экране, однако некоторые программы могут использовать данную информацию для специальных функций. Указывать какое-либо значение в поле ввода текста **Summary** (Сводка) необязательно.

- Введите в поле ввода текста **Summary** (Сводка) примечание таблицы, например **Моя первая таблица**.

Все параметры таблицы настроены.

- Щелкните мышью на кнопке **ОК**. Диалог **Table** (Таблица) закроется, и в позиции, в которой расположен текстовый курсор, появится таблица в формате, согласно сделанным настройкам (Рис. 2.2).

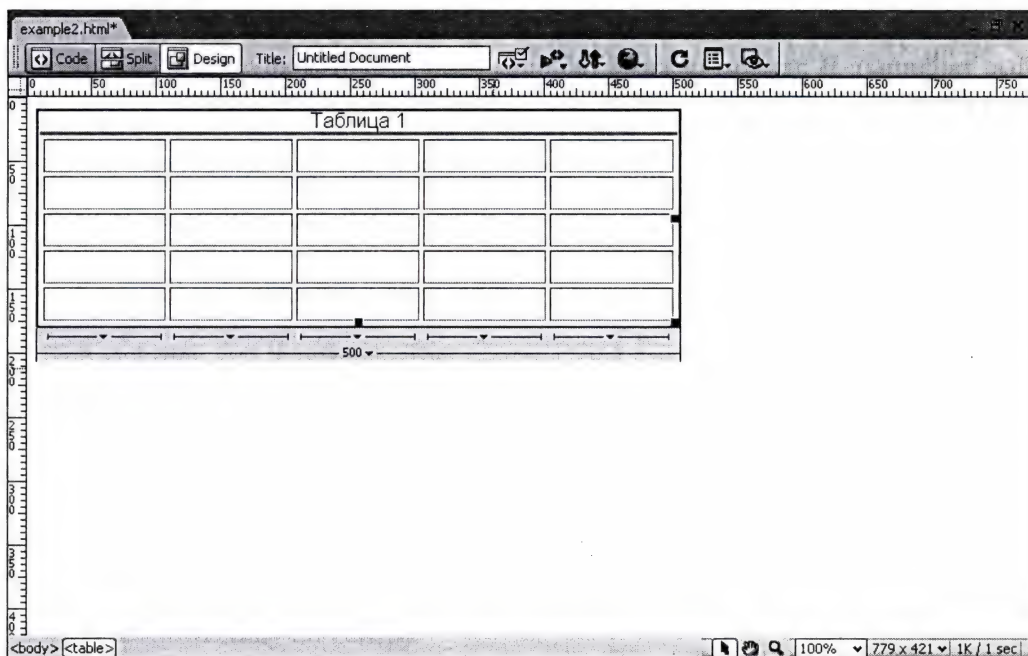


Рис. 2.2. Новая таблица

Каждая ячейка таблицы может содержать текст, рисунки, а также другие таблицы.

Введем в одну из ячеек таблицы текст.

- Щелкните мышью на ячейке, в которую требуется ввести текст. Внутри ячейки появится текстовый курсор.
- Введите с помощью клавиатуры необходимый текст. Размер ячейки автоматически увеличивается или уменьшается в зависимости от объема содержимого.

Программа Macromedia Dreamweaver существенно упрощает работу с таблицами.

## Форматируем таблицы

Текст внутри ячеек таблицы форматируется точно также, как и обычный текст на web-странице. С форматированием текста вы ознакомились в предыдущей главе, поэтому сейчас рассмотрим основные принципы форматирования таблиц.



Обратите внимание, что содержимое панели инструментов **Properties** (Свойства) изменяется в зависимости от того, какой объект в данный момент выделен. Например, если выделена ячейка таблицы, целая строка или столбец, в нижней части панели инструментов **Properties** (Свойства) появляются элементы управления для изменения свойств ячеек. А если выделена таблица полностью, то на панели инструментов **Properties** (Свойства) появляются элементы управления для изменения свойств таблицы в целом.

Проще и удобнее работать с таблицами в режиме **Expanded tables** (Расширенные таблицы). В данном режиме таблицы отображаются крупнее и с более толстой рамкой. Этот режим позволит вам точнее указывать мышью на ячейках или границах таблицы.

- Выберите команду меню **View ♦ Table Mode ♦ Expanded tables mode** (Вид ♦ Режим таблицы ♦ Режим расширенных таблиц). Таблица в окне документа увеличится, и работать с ней станет удобнее.

Чтобы переключиться в обычный режим, выполните следующее действие.

- Щелкните мышью на ссылке **exit** (Выход), расположенной под панелью инструментов **Document** (Документ). Таблица в окне документа примет обычный вид.

А теперь перейдем непосредственно к изменению свойств таблицы.

## Изменяем свойства таблицы

С помощью панели инструментов **Properties** (Свойства) вы можете изменить те параметры созданной таблицы, которые вводили в диалоге **Table** (Таблица). Необходимые для изменения параметров таблицы элементы управления, на панели инструментов **Properties** (Свойства), появятся после выделения таблицы.

- Щелкните мышью на любой ячейке таблицы. В ячейке появится текстовый курсор.
- Выберите команду меню **Modify ♦ Table ♦ Select Table** (Модификация ♦ Таблица ♦ Выбрать таблицу). Таблица будет выделена, а на панели инструментов **Properties** (Свойства) появятся элементы управления для изменения свойств таблиц (Рис. 2.3).

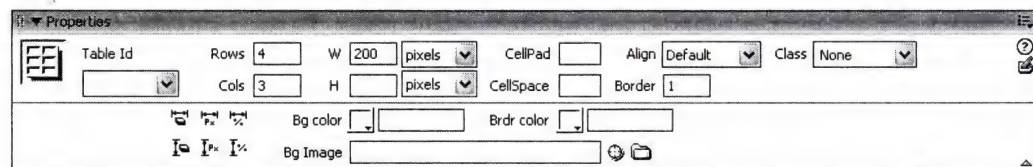


Рис. 2.3. Панель инструментов **Properties** (Свойства), если выделена таблица

Попробуем изменить количество столбцов и строк.



- Введите в поле ввода текста **Rows** (Строки) на панели инструментов **Properties** (Свойства) новое количество строк, например **4**. Количество строк в таблице будет изменено в зависимости от введенного значения.
- Введите в поле ввода текста **Cols** (Столбцы) на панели инструментов **Properties** (Свойства) новое количество столбцов, например **3**. Количество столбцов в таблице будет изменено в зависимости от введенного значения.

Вы можете изменить ширину таблицы, сделать ее фиксированной или, наоборот, абсолютной.

- Введите в поле ввода текста **W** (Ширина) на панели инструментов **Properties** (Свойства) значение ширины таблицы. Ширина таблицы изменится в соответствии с вновь выбранными параметрами.
- Введите в поле ввода текста **H** (Высота) на панели инструментов **Properties** (Свойства) значение высоты таблицы. Высота таблицы изменится в соответствии с вновь выбранными параметрами.

Выберите из открывающегося списка справа от поля ввода **W** (Ширина) значение **pixels** (Пиксели), если таблица должна быть фиксированной, или **%** (Проценты) – если абсолютной.

Напомним, что значение ширины, заданное в пикселях, называется фиксированным, так как оно постоянно, независимо от ширины окна обозревателя Интернет. Значение ширины, заданное в процентах, называется относительным, так как изменяется в зависимости от ширины окна обозревателя Интернета.

Таблица, как и текст, может быть выровнена на web-странице. Выровняем созданную нами таблицу по центру.

- Выберите в открывающемся списке **Align** (Выравнивание) на панели инструментов **Properties** (Свойства) значение **Center** (Центр). Таблица будет выровнена по центру.

Кроме того, в открывающемся списке **Align** (Выравнивание) на панели инструментов **Properties** (Свойства) вы можете выбрать одно из следующих значений:

- ✓ **Default** (По умолчанию) – таблица выравнивается в зависимости от настроек обозревателя Интернета;
- ✓ **Left** (Слева) – таблица выравнивается по левому краю;
- ✓ **Right** (Справа) – таблица выравнивается по правому краю.

Также с помощью элементов управления панели инструментов **Properties** (Свойства) вы можете изменить и оформление таблицы. Но в программе Macromedia Dreamweaver есть более удобный способ, который мы и рассмотрим далее.

## Изменяем оформление таблицы

Программа Macromedia Dreamweaver существенно упрощает работу по подготовке web-страниц, а также часто предлагает определенные готовые решения. Рассмотрим, чем редактор Macromedia Dreamweaver может помочь нам в оформлении таблицы.

- Выделите таблицу, как описывалось ранее.
- Выберите команду меню **Commands ♦ Format Table** (Команды ♦ Форматирование таблицы). На экране появится диалог **Format Table** (Форматирование таблицы) (Рис. 2.4).

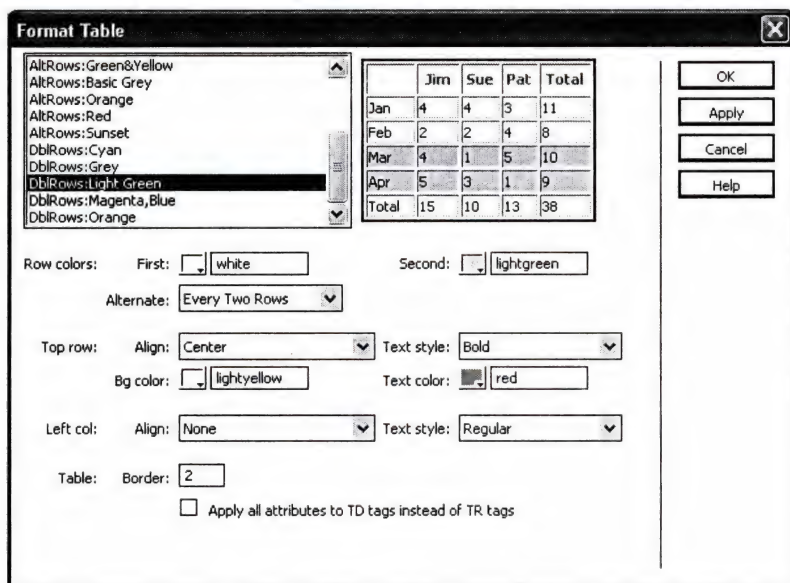


Рис. 2.4. Диалог для выбора внешнего вида таблицы





Стоит отметить, что если вы при создании таблицы в поле ввода текста **Caption** (Название таблицы) диалога **Table** (Таблица) (Рис. 2.1) указывали название таблицы, элементы управления диалога **Format Table** (Форматирование таблицы) могут не отображаться и будет выведено сообщение **The Format Table command cannot be applied to tables with captions** (Команда (Форматирование таблицы) не применима к таблицам с названиями). В этом случае потребуется создать новую таблицу или удалить название таблицы.

В левом верхнем углу диалога **Format Table** (Форматирование таблицы) расположен список, в котором вы можете выбрать один из вариантов оформления.

Просмотреть результат можно в окне предварительного просмотра, расположенном правее.

- Выберите вариант оформления таблицы в списке в верхнем левом углу диалога **Format Table** (Форматирование таблицы), просматривая результат.

Кроме того, вы можете самостоятельно откорректировать параметры оформления таблицы под свой вкус, используя элементы управления, находящиеся под списком и окном предварительного просмотра диалога **Format Table** (Форматирование таблицы).

- В группе **Row colors** (Цвета строки) у вас есть возможность выбрать цвета строк таблицы и вариант их чередования.
- Щелкнув мышью на кнопке , справа от надписи **First** (Первый), выберите в открывшейся палитре первый цвет таблицы.
- Щелкнув мышью на кнопке , справа от надписи **Second** (Второй), выберите в открывшейся палитре второй цвет.

В открывающемся списке **Alternate** (Альтернативный) вы можете выбрать один из пяти вариантов чередования цвета строк таблицы:

- ✓ При выборе значения **<do not alternate>** (Нет альтернативы) все строки таблицы будут окрашены лишь в один цвет, который выбран в палитре **First** (Первый);
- ✓ При выборе значения **Every Other Row** (Через строку) первый и второй цвета будут чередоваться через одну строку;
- ✓ При выборе значения **Every Two Rows** (Через две строки) чередование будет через две строки;
- ✓ При выборе значения **Every Three Rows** (Через три строки) чередование будет через три строки;
- ✓ При выборе значения **Every Four Rows** (Через четыре строки) чередование будет через четыре строки.

Сделаем так, чтобы первый и второй цвет чередовались через каждые три строки.

- Выберите в открывающемся списке **Alternate** (Альтернативный) значение **Every Three Rows** (Через три строки). Вид таблицы в правом верхнем углу диалога **Format Table** (Форматирование таблицы) изменится.

В группе **Top row** (Верхняя строка) вы можете изменить вариант оформления шапки таблицы.

- Способ выравнивания текста в ячейках шапки таблицы выбирается в открывающемся списке **Align** (Выравнивание), расположенном в группе **Top row** (Верхняя строка). Доступны следующие варианты:



- ✓ Значение **None** (Ничего) располагает текст без выравнивания;
- ✓ Значение **Left** (Слева) установит выравнивание текста по левому краю;
- ✓ Значение **Center** (Центр) установит выравнивание текста по центру;
- ✓ Значение **Right** (Справа) установит выравнивание текста по правому краю.

Сделаем так, чтобы текст в ячейках шапки таблицы был выровнен по центру.

- Выберите в открывающемся списке **Align** (Выравнивание), расположенном в группе **Top row** (Верхняя строка), значение **Center** (Центр).



Также вы можете выбрать вариант начертания шрифта текста в ячейках шапки таблицы. Для этого в открывающемся списке **Text style** (Стиль текста) определены четыре значения:

- ✓ **Regular** (Обычный) – начертание шрифта обычное;
- ✓ **Bold** (Жирный) – начертание шрифта полужирное;
- ✓ **Italic** (Курсивный) – начертание шрифта курсивное;
- ✓ **Bold Italic** (Жирный Курсивный) – начертание шрифта полужирное и курсивное.

Изменим этот параметр так, чтобы текст в ячейках шапки таблицы был выведен шрифтом, имеющим полужирное начертание.

- Выберите в открывающемся списке **Text style** (Стиль текста), расположенном в группе **Top row** (Верхняя строка), значение **Bold** (Жирный).

Вы можете изменить также цвет фона и цвет текста ячеек шапки таблицы.

- Щелкните мышью на кнопке , справа от надписи **Bg color** (Цвет фона) в появившейся палитре выберите понравившийся цвет фона ячеек.
- Щелкните мышью на кнопке , справа от надписи **Text color** (Цвет текста) в появившейся палитре выберите понравившийся цвет текста в ячейках шапки таблицы.

Часто бывает, что функции шапки таблицы выполняет также и первый столбец таблицы. В программе Macromedia Dreamweaver есть возможность выбрать способ выравнивания текста в ячейках первого столбца, а также и вариант начертания шрифта текста ячеек первого столбца. Для этого в диалоге **Format Table** (Форматирование таблицы) существует группа элементов управления **Left col** (Левый столбец).

Сделаем так, чтобы текст в ячейках первого столбца был выровнен по правому краю, а начертание шрифта стало курсивным.

- Выберите в открывающемся списке **Align** (Выравнивание) группы **Left col** (Левый столбец) значение **Right** (Справа).



- Выберите в открывающемся списке **Text style** (Стиль текста) группы **Left col** (Левый столбец) значение **Italic** (Курсивный).

Толщину рамки можно выбрать в группе **Table** (Таблица) в нижней части диалога **Format Table** (Форматирование таблицы).

- Введите в поле ввода текста **Border** (Рамка) толщину рамки, например значение **2**.

Теперь осталось применить все изменения к нашей таблице.

- Щелкните мышью на кнопке **OK**. Диалог **Format Table** (Форматирование таблицы) будет закрыт, а таблица приобретет новый внешний вид.

Как вы уже поняли, изменить внешний вид всей таблицы в целом совсем просто. Но часто бывает необходимо изменить какие-либо свойства отдельных ячеек, например разделить одну ячейку на две или выбрать цвет фона. Поэтому далее мы научимся изменять свойства отдельных ячеек.

### Изменяем свойства отдельных ячеек

Вы можете изменять свойства как целых строк или столбцов, так и отдельных ячеек. В зависимости от этого на панели инструментов **Properties** (Свойства) в левом нижнем углу изменяется изображение:



– работаем с ячейкой;



– работаем со строкой;



– работаем со столбцом.

Если необходимо изменить свойства какой-либо строки, сначала ее следует выделить мышью.

- Установите указатель мыши на левую границу выделяемой строки таблицы. Указатель мыши примет вид ➡.
- Щелкните мышью. Указанная строка будет выделена черной рамкой.

Если необходимо изменить свойства какого-либо столбца, его также следует выделить.

- Установите указатель мыши на верхнюю границу необходимого столбца таблицы. Указатель мыши примет вид ↓.
- Щелкните мышью. Указанный столбец будет выделен черной рамкой.

Также вы можете изменить свойства одной ячейки.

Возможны ситуации, когда необходимо выделить не одну ячейку, а сразу несколько. В этом случае можно поступить следующим образом.

- Установите указатель мыши в ячейку, с которой необходимо начать выделение.
- Нажмите и удерживайте левую кнопку мыши.
- Не отпуская левую кнопку мыши, переместите указатель к ячейке, завершающей выделение.
- Отпустите левую кнопку мыши. Выделенные ячейки обведены черным прямоугольником.

После того как необходимые ячейки, строки или столбцы выделены, панель инструментов **Properties** (Свойства) примет вид, как показано на Рис. 2.5.

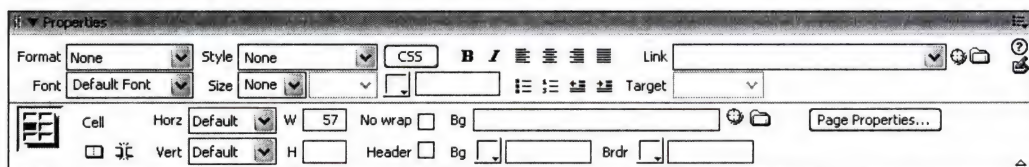



Рис. 2.5. Содержимое панели инструментов **Properties** (Свойства) для редактирования свойств ячеек

Как видно из рисунка, верхняя часть панели инструментов **Properties** (Свойства) содержит элементы управления для форматирования текста, а нижняя часть – для форматирования ячеек.

Если выделена всего одна ячейка, то появляется возможность разбить ее на несколько столбцов или строк.

- Щелкните мышью на требуемой ячейке. В ячейке таблицы появится текстовый курсор.
- Щелкните мышью на кнопке  **Split cell into rows or columns** (Разделить ячейку на строки или столбцы), расположенной на панели инструментов **Properties** (Свойства). На экране появится диалог **Split Cell** (Разделить ячейку) (Рис. 2.6).

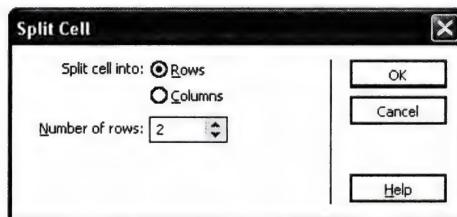



Рис. 2.6. Диалог **Split Cell** (Разделить ячейку)

- Установите переключатель **Split cell into** (Разделить ячейку на) в положение **Rows** (Строки) для разбиения на строки, или в положение **Columns** (Столбцы) для разбиения на столбцы.

В зависимости от положения переключателя **Split cell into** (Разделить ячейку на), имя поля ввода со счетчиком изменится на **Number of rows** (Количество строк), если переключатель установлен в положение **Rows** (Строки), или на **Number of columns** (Количество столбцов), если переключатель находится в положении **Columns** (Столбцы).

- Введите в поле со счетчиком **Number of ...** (Количество ...) количество строк или столбцов, на которые должна быть разделена ячейка.
- Щелкните мышью на кнопке **OK**. Диалог **Split Cell** (Разделить ячейку) закроется, а ячейка будет разделена на указанное количество строк или столбцов.

Также ячейки в таблице можно объединять.

- Выделите ячейки, которые необходимо объединить. Можно также выделить строки или столбцы.
- Щелкните мышью на кнопке  **Merges selected cells using spans** (Соединить выделенные ячейки), расположенной на панели инструментов **Properties** (Свойства). Ячейки будут объединены.



Для каждой из ячеек вы можете выбрать вариант выравнивания содержимого по горизонтали или по вертикали. Чтобы выбрать способ выравнивания содержимого ячейки по горизонтали, в открывающемся списке **Horz** (Горизонталь) нужно выбрать одно из значений:

- ✓ **Left** (Слева) для выравнивания по левому краю;
- ✓ **Center** (По центру) для выравнивания по центру;
- ✓ **Right** (Справа) для выравнивания по правому краю;
- ✓ **Default** (По умолчанию) для выравнивания в зависимости от настроек обозревателя Интернета.

Чтобы выбрать способ выравнивания содержимого ячейки по вертикали, в открывающемся списке **Vert** (Вертикаль) нужно выбрать одно из значений:

- ✓ **Top** (По верху) для выравнивания по верхнему краю;
- ✓ **Midle** (Середина) для выравнивания по середине;
- ✓ **Bottom** (Низ) для выравнивания по нижнему краю;
- ✓ **Default** (По умолчанию) для выравнивания в зависимости от настроек обозревателя Интернета.

Для оформления можно изменить цвет фона и цвет границ выбранных ячеек.

- Чтобы выбрать цвет границы, щелкните мышью на кнопке  , справа от надписи **Brdr** (Граница), и в появившейся палитре выберите необходимый цвет.
- Чтобы выбрать цвет фона ячейки, щелкните мышью на кнопке  , справа от надписи **Bg** (Цвет фона), и в появившейся палитре выберите цвет.

Создав таблицу, в дальнейшем вы можете изменять параметры, когда возникнет такая необходимость. Программа Macromedia Dreamweaver существенно упрощает не только процесс создания таблиц, но и их редактирования.

Сегодня таблицы на web-страницах используются не только для компактного и наглядного размещения каких-либо данных, но также и для оформления. Одно из преимуществ таблиц – точное позиционирование элементов оформления на web-странице. Далее мы рассмотрим способ использования таблиц для создания профессионально оформленных web-страниц.

## Создаем дизайн страницы на основе таблицы

Дизайн многих современных web-страниц построен с помощью таблиц. С их помощью становится просто создавать страницы самого разного вида. Чтобы лучше понять суть дизайна на основе таблиц, мы создадим каркас, который в дальнейшем можно будет использовать на любых web-страницах.

- Создайте новую web-страницу.

Наиболее часто web-страницу разделяют на следующие блоки: заголовок, блок гиперссылок, блок основного содержимого страницы, блок новостей и строку с авторскими правами. Для указанных блоков далее мы и создадим каркас.

Рассмотрим процесс создания таблицы, которая будет использоваться в качестве каркаса страницы.

- Создайте новую таблицу **3** строки на **3** столбца с шириной **100%**.

Теперь объединим ячейки для блока заголовка и блока сведений об авторских правах.

- Объедините ячейки в первой строке. Здесь будет размещен заголовок страницы.
- Объедините ячейки в третьей строке. Здесь будет размещена информация об авторском праве.

Чтобы ширина блоков набора гиперссылок и новостей не зависела от ширины окна обозревателя Интернета, мы сделаем ее фиксированной.


- Щелкните мышью на первой ячейке второй строки. В ячейке появится текстовый курсор.



- Введите в поле ввода текста **W** (Ширина), которое расположено на панели инструментов **Properties** (Свойства), значение ширины, например **180**.
- Щелкните мышью на третьей ячейке второй строки. В ячейке появится текстовый курсор.
- Введите в поле ввода текста **W** (Ширина), которое расположено на панели инструментов **Properties** (Свойства), значение ширины, например **180**.

Когда мы указываем какое-либо значение в поле ввода текста **W** (Ширина), ширина выделенной ячейки становится фиксированной. Таким образом, у первой и третьей ячеек второй строки таблицы ширина зафиксирована. А ширина второй ячейки, в которой будет расположено основное содержимое страницы, будет устанавливаться обозревателем Интернета в зависимости от ширины окна так, чтобы таблица заполняла все окно.

Кроме того, для всей второй строки мы выберем вертикальное выравнивание по верхнему краю.

- Установите указатель мыши на левую границу второй строки таблицы. Указатель мыши примет вид .
- Щелкните мышью. Указанная строка будет выделена черной рамкой.
- В открывающемся списке **Vert** (Вертикаль), который расположен на панели инструментов **Properties** (Свойства), выберите строку **Top** (Сверху). Будет выбран вертикальный способ выравнивания содержимого ячеек по верхнему краю.

Чтобы стало понятно, где какие блоки будут находиться, мы введем в ячейки названия.

- Введите в первую строку текст **Заголовок сайта**.
- Введите в первую ячейку второй строки текст **Набор гиперссылок**.
- Введите во вторую ячейку второй строки текст **Основное содержимое**.
- Введите в третью ячейку второй строки текст **Панель новостей**.
- Введите в третью строку текст **Сведения об авторских правах**.

Таким образом, у нас получился каркас web-страницы, примерно как показано на Рис. 2.7.

Создавая web-страницы на базе табличного дизайна, стоит иметь в виду, что стандартная объемная рамка таблицы будет смотреться не очень хорошо. Вы можете вообще отказаться от рамки, а можете сделать рамку таблицы необъемной.

Чтобы создать необъемную рамку таблицы, выполните следующие действия.

- Выделите таблицу, как описывалось ранее.

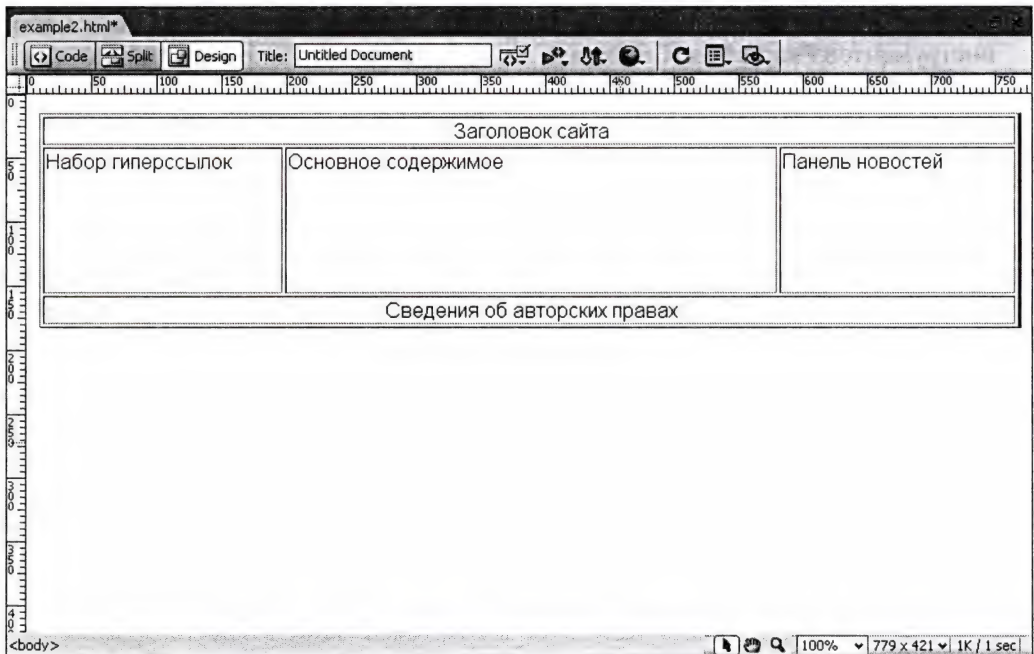




Рис. 2.7. Разбиваем web-страницу на блоки

- В поле ввода текста **Border** (Граница) на панели инструментов **Properties** (Свойства) введите значение **0**.
- Щелкните мышью на кнопке , расположенной в группе элементов **Bg color** (Цвет фона) на панели инструментов **Properties** (Свойства) и в появившейся палитре выберите понравившийся цвет, например синий. Цвет фона таблицы изменится.
- Выделите все ячейки таблицы.

Обратите внимание, что нужно выделить не таблицу, а все ячейки.

- Щелкните мышью на кнопке , расположенной в группе элементов **Bg** (Цвет фона) на панели инструментов **Properties** (Свойства) и в появившейся палитре выберите цвет, например белый. Ячейки таблицы будут окрашены в белый цвет.

Таким образом, мы создали таблицу с белым фоном и необъемной синей границей. И теперь мы изменим ширину указанной границы.

- Выделите таблицу.
- Введите в поле **CellSpace** (Расстояние ячейки) на панели инструментов **Properties** (Свойства) значение толщины, например **8**. Толщина границы изменится.

Ячейки таблиц могут содержать другие таблицы, графические изображения и другие объекты. Достоинство табличного дизайна в том, что все элементы находятся в четко определенных позициях, независимо от размеров окна обозревателя Интернета, например, если колонка новостей должна быть справа, то она ни при каких обстоятельствах не окажется снизу при уменьшении ширины окна Обозревателя Интернета.

Основное содержимое web-страницы можно ввести во вторую ячейку второй строки точно также, как если бы вы работали на пустой странице. То есть, вы можете создавать в ячейке таблицы, списки, гиперссылки, вставлять рисунки и другие объекты.

Сохраним созданную web-страницу, так как каркас web-страницы может нам еще понадобится.

➤ Сохраните web-страницу, например под именем **carcass.html**.

В текущем разделе мы рассмотрели лишь основы применения таблиц для оформления web-страниц. А ведь, используя таблицы, вы, например, без труда сможете добавить на web-страницу не только несколько колонок текста, но и сноски или примечания.

На табличном дизайне применение таблиц не заканчивается, поэтому далее мы рассмотрим еще несколько вариантов использования таблиц при оформлении web-страниц.

## Возможности табличного дизайна

Таблицы на web-страницах представляют собой мощный инструмент, возможности которого ограничиваются лишь фантазией автора. Например, таблицы используют для создания составных изображений, то есть состоящих из нескольких фрагментов, для точного позиционирования текста и других элементов, а также для создания красивых декоративных рамок.

➤ Создайте новую web-страницу.


Начнем рассмотрение способов использования таблиц с самого простого варианта – создания текста в рамке.

➤ Создайте новую таблицу с параметрами **1 строка на 1 столбец, шириной 200 пикселей**.

➤ Введите в ячейку какой-нибудь текст, например **Текст в рамке**.

Теперь выберем цвет рамки и толщину.

➤ Выделите таблицу, как описывалось ранее.

- Введите в поле ввода текста **Border** (Граница), расположенное на панели инструментов **Properties** (Свойства), новое значение толщины, например **5**. Толщина границы изменится.
- Щелкните мышью на кнопке , расположенной в группе элементов **Brdr color** (Цвет границы) на панели инструментов **Properties** (Свойства).
- В появившейся палитре выберите понравившийся цвет, например синий. Цвет границы таблицы изменится.

Получится ячейка в рамке, как показано на Рис. 2.8.

Рассмотрим пример использования таблиц для создания текста с отступом.

- Создайте новую таблицу с параметрами **1** строка на **2** столбца, шириной **100%**, без рамки.
- Введите во вторую ячейку несколько строк текста, например описание web-страницы.

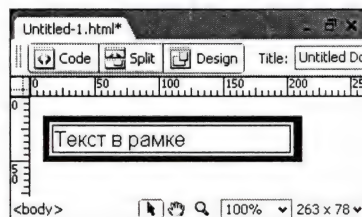


Рис. 2.8. Текст в рамке

Теперь изменим значение ширины отступа.

- Щелкните мышью на первой ячейке. В указанной ячейке появится текстовый курсор.
- Укажите в поле ввода текста **W** (Ширина), которое расположено на панели инструментов **Properties** (Свойства), необходимую ширину отступа, например **200**.

Таким образом, мы получили текст с отступом, как показано на Рис. 2.9.

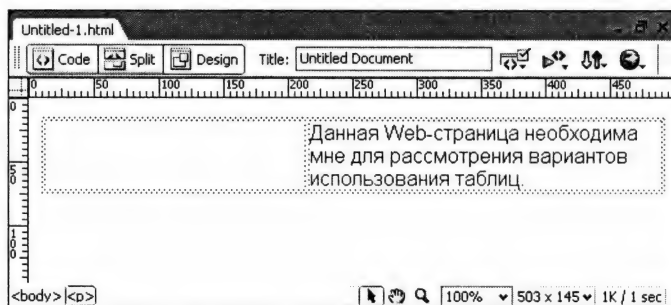


Рис. 2.9. Текст с отступом

Далее добавим с левой стороны текста вертикальную линию толщиной **2** пиксела.

- Щелкните мышью на первой ячейке. В данной ячейке появится текстовый курсор.
- Разделите первую ячейку на два столбца, как описывалось ранее.


Таблица теперь содержит **1** строку и **3** столбца.



Роль отступа у нас выполняет первый столбец. После того как мы разделили данный столбец на два, ширина столбца также уменьшилась вдвое. Поэтому необходимо восстановить ширину отступа.

- Щелкните мышью на первой ячейке. В данной ячейке появится текстовый курсор.
- Введите в поле ввода текста **W** (Ширина) на панели инструментов **Properties** (Свойства) значение ширины отступа, например **200**. Ширина ячейки изменится.

Второй столбец будет исполнять роль вертикальной линии.

- Щелкните мышью на второй ячейке. В данной ячейке появится текстовый курсор.
- Введите в поле ввода текста **W** (Ширина) на панели инструментов **Properties** (Свойства) значение ширины, например **2**. Ширина ячейки изменится.
- Щелкните мышью на кнопке , расположенной в группе элементов **Bg** (Цвет фона) на панели инструментов **Properties** (Свойства), и в появившейся палитре выберите цвет, например красный. Столбцы будут разделены вертикальной линией красного цвета (Рис. 2.10).

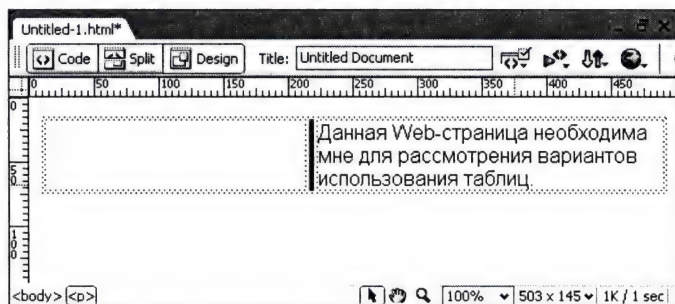


Рис. 2.10. Между отступом и текстом появилась вертикальная линия

Существует множество вариантов использования табличного дизайна. Ведь язык разметки **HTML** имеет много ограничений. А таблицы нередко помогают обходить эти ограничения. В данном разделе мы рассмотрели лишь основные варианты использования таблиц. Но, несмотря на все достоинства, таблицы имеют и недостатки. Далее мы рассмотрим проблемы, которые могут возникнуть в процессе создания таблиц.

## Решаем проблемы с таблицами

Главной проблемой таблиц, которую от нас скрывают визуальные инструменты программы Macromedia Dreamweaver, является запутанность и громоздкость кода **HTML**.

Другой, не менее важной проблемой, может стать медленная обработка таблиц обозревателем Интернета. Например, программа Internet Explorer не отображает таблицу до завершения ее загрузки из Интернета на компьютер пользователя. Некоторые пользователи используют медленное соединение с Интернетом посредством модема, поэтому в случае использования объемной таблицы ждать им придется загрузки вашего сайта очень и очень долго.

Поэтому не следует создавать на web-странице множество таблиц или очень громоздкие и объемные таблицы, а лучше использовать их в меру необходимости. Кроме того, старайтесь делать значения ширины или высоты таблиц и их ячеек фиксированными, чтобы избавить обозреватель Интернета от большого объема вычислений, связанных с подгонкой ширины ячеек под содержимое.

## Используем шаблоны

Блуждая в Интернете, вы могли заметить, что web-страницы одного сайта выполнены в едином стиле. Таким образом, добавляя новую web-страницу, часто приходится создавать одни и те же повторяющиеся элементы, например, набор гиперссылок или заголовков с названием сайта и логотипом. Конечно, если необходимо добавить всего лишь одну страницу, то ничего затруднительного в этом нет. Но если необходимо добавить несколько web-страниц, то большая часть времени будет затрачена на создание одинаковых для всех web-страниц элементов.

Как уже не раз отмечалось, программа Macromedia Dreamweaver содержит инструменты на все случаи жизни. И, конечно же, для создания web-страниц с повторяющимися элементами оформления в редакторе есть подходящее средство, называемое шаблонами. При использовании шаблонов вы создаете web-страницу с одинаковыми для всех элементами оформления, а далее используете ее в качестве заготовки для новых страниц, добавляя необходимое содержимое.

## Создаем шаблоны

Шаблон в программе Macromedia Dreamweaver представляет собой практически такой же документ, как и web-страница. Поэтому приемы создания шаблона в основном не отличаются от работы с web-страницей.

- Выберите команду меню **File ♦ New** (Файл ♦ Создать). На экране появится диалог **New Document** (Новый документ).
- В списке **Category** (Категория) выберите значение **Basic page** (Простая страница).
- В списке **Basic page** (Простая страница) выберите значение **HTML template** (HTML-шаблон).
- В открывающемся списке **Document Type (DTD)** (Тип документа (DTD)) выберите значение **HTML 4.01 Transitional** (Язык разметки гипертекста).

- Щелкните мышью на кнопке **Create** (Создать). Диалог **New Document** (Новый документ) закроется, а в окне программы Macromedia Dreamweaver появится новая web-страница.

Теперь необходимо добавить в шаблон неизменяемое содержимое, то есть те элементы, которые будут одинаковыми для всех Web-страниц, использующих данный шаблон.

- Создайте на web-странице новый элемент, например таблицу.

После того как вы добавили неизменяемое содержимое, необходимо создать на странице изменяемые области. Дело в том, что когда вы будете создавать Web-страницы на основе шаблона, программа Macromedia Dreamweaver не позволит редактировать неизменяемое содержимое, и изменения можно будет вносить только в так называемые изменяемые области. В дальнейшей работе вы ощутите все преимущества шаблонов: при изменении вида шаблона автоматически изменятся и web-страницы, использующие данный шаблон.

Создадим в подготавливаемом шаблоне изменяемую область.

- Установите текстовый курсор в позиции web-страницы, в которую будет добавлена изменяемая область.
- Выберите команду меню **Insert ♦ Template Objects ♦ Editable Region** (Вставка ♦ Объекты шаблона ♦ Изменяемая область). На экране появится диалог **New Editable Region** (Новая изменяемая область) (Рис. 2.11).

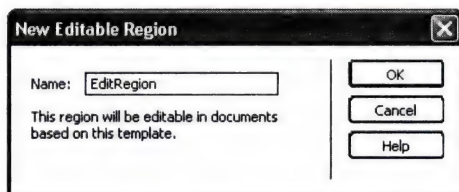


Рис. 2.11. Диалог для ввода имени изменяемой области

- Введите в поле ввода текста **Name** (Имя) диалога **New Editable Region** (Новая изменяемая область) уникальное имя изменяемой области или оставьте значение, предложенное по умолчанию.
- Щелкните мышью на кнопке **OK**. Диалог **New Editable Region** (Новая изменяемая область) исчезнет, а на web-странице в окне документа, в позиции текстового курсора, появится изменяемая область (Рис. 2.12).
- Обратите внимание, если поместить текстовый курсор внутрь изменяемой области, на панели инструментов **Properties** (Свойства) появляются элементы управления для форматирования текста. Таким образом, вы можете заранее выбрать шрифт, цвет и размер текста в изменяемой области.





- Щелкните мышью на кнопке **Save** (Сохранить). Диалог **Save As Template** (Сохранить как шаблон) закроется, а шаблон будет сохранен с указанными параметрами.

Сохранив шаблон, вы можете использовать его для создания новых web-страниц. Далее мы рассмотрим процесс создания web-страниц на основе шаблонов.

## Создаем Web-страницы на основе шаблонов

Использование шаблонов ускоряет и оптимизирует работу при создании нескольких страниц одного сайта. Создать web-страницу на основе шаблона очень просто.

- Выберите команду меню **File ♦ New** (Файл ♦ Создать). На экране появится диалог **New Document** (Новый документ).
- Перейдите на вкладку **Templates** (Шаблоны) диалога **New Document** (Новый документ). Заголовок и содержимое диалога **New Document** (Новый документ) изменятся (Рис. 2.14).

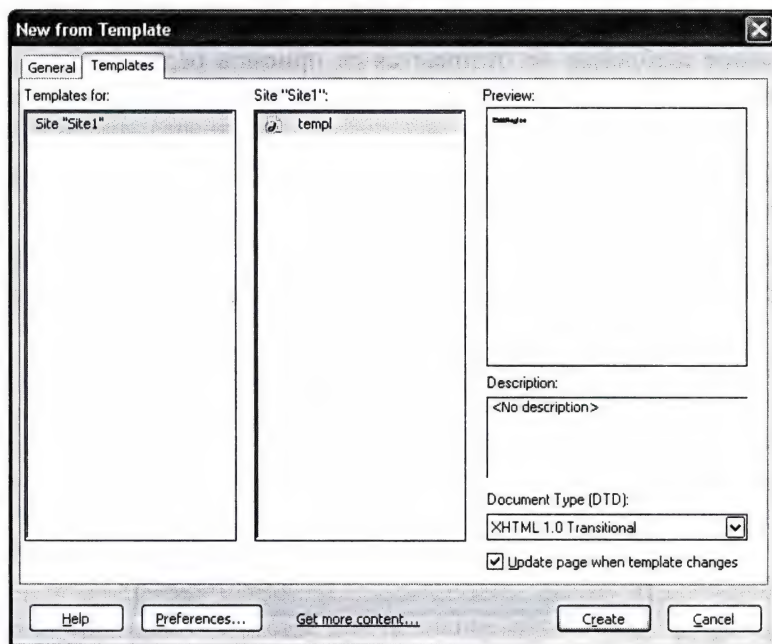


Рис. 2.14. Диалог **New from Template** (Новый из шаблона)

- В списке **Templates for** (Шаблоны для) выберите web-сайт, над которым вы работаете, в нашем случае это **Site "Site1"** (Сайт "Site1").
- В списке **Site "Site1"** (Сайт "Site1") выберите необходимый шаблон, в нашем случае, **templ**.

- Щелкните мышью на кнопке **Create** (Создать). Диалог **New from Template** (Новый из шаблона) будет закрыт, и в окне программы Macromedia Dreamweaver появится новая web-страница на основе выбранного шаблона.

Теперь вы можете самостоятельно добавить на web-страницу содержимое. Обратите внимание, что изменять можно только данные в изменяемых областях.

## Редактирование шаблонов

Вы можете использовать сохраненные шаблоны в качестве заготовок для новых шаблонов, а также вносить изменения в заготовки. Первым делом откроем файл с шаблоном.

- Выберите команду меню **File ♦ Open** (Файл ♦ Открыть). На экране появится диалог **Open** (Открыть).
- Выберите файл шаблона, в который требуется внести изменения, и нажмите кнопку **Open** (Открыть). Диалог **Open** (Открыть) будет закрыт, и в окне программы Macromedia Dreamweaver появится окно с загруженным шаблоном.

Редактирование шаблонов не отличается от приемов редактирования обычных web-страниц. После того как вы внесете необходимые изменения в шаблон, сохраните файл.

- Выберите команду меню **File ♦ Save** (Файл ♦ Сохранить). Файл шаблона будет обновлен.

Стоит отметить, что если вы создавали новые web-страницы, основанные на редактируемом шаблоне, то на экране появится диалог **Update Template Files** (Обновить файлы шаблона) (Рис. 2.15).

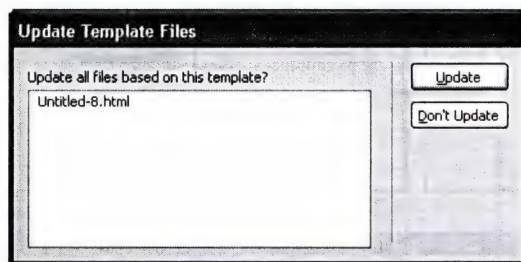


Рис. 2.15. Диалог обновления web-страниц на основе шаблона

При изменении шаблона программа Macromedia Dreamweaver может автоматически внести изменения в каждую web-страницу, созданную на основе изменяемого шаблона. Таким образом, пользователь будет избавлен от рутинной работы по внесению изменений в каждую web-страницу. Поэтому с помощью шаблонов можно легко изменять дизайн целого web-сайта посредством корректировки шаблона, на основе которого построены web-страницы сайта.

- Выберите в списке **Update all files based on this template?** (Обновить все файлы, основанные на данном шаблоне?) диалога **Update Template Files** (Обновить файлы шаблона) файлы web-страниц, которые необходимо обновить.
- Щелкните мышью на кнопке **Update** (Обновить) для обновления. Диалог **Update Template Files** (Обновить файлы шаблона) будет закрыт, и на экране появится диалог **Update Pages** (Обновить страницы) (Рис. 2.16).

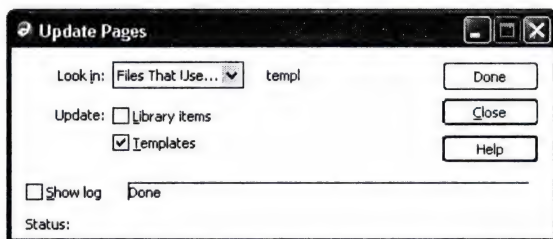


Рис. 2.16. Диалог обновления страниц

Данный диалог сообщает об успешном завершении операции по обновлению файлов.

- Щелкните мышью на кнопке **Close** (Заккрыть) для закрытия диалога **Update Pages** (Обновить страницы).

Использование шаблонов позволяет быстро создавать и редактировать web-страницы сайта. Таким образом, вы легко сможете обновлять дизайн своих web-страниц, не давая информации устареть, а оформлению надоесть.

## Заключение

В данной главе мы рассмотрели способы создания и использования таблиц. Освоили принципы создания web-страниц на основе табличного дизайна, а также на примере увидели нестандартное использование таблиц для создания красивой декоративной рамки для текста. Присмотрелись мы и к недостаткам таблиц, чрезмерное применение которых может привести к слишком медленной загрузке страницы. Таким образом, рекомендуется использовать таблицы в меру.

Кроме того, в этой главе мы рассмотрели приемы работы с шаблонами, которые существенно упрощают создание и обновление web-сайтов, превращая процедуру изменения дизайна сайта, его усовершенствование и расширение в простое и легкое занятие.

В следующей главе мы освоим приемы добавления на web-страницы мультимедийных объектов – рисунков, звуков и анимации. Мы разберемся, что такое баннеры и как с ними работать. А также рассмотрим принципы создания графических меню.

## ГЛАВА 3.

# Украшаем web-страницу рисунками и делаем ее звучащей

Иллюстрации и звук делают web-страницы более красивыми и привлекают внимание посетителя, а также облегчают восприятие. Зачастую бывает просто необходимо поместить на web-страницу небольшой рисунок, содержимое которого пояснит или даже заменит большой объем текста. Кроме того, все чаще и чаще на web-страницах используется Flash-анимация, с помощью которой создают кнопки, меню, баннеры и другие интерактивные объекты.

В данной главе мы освоим приемы вставки на web-страницу рисунков и областей для размещения баннеров. Разберем принцип создания из рисунков гиперссылок и рассмотрим возможности программа Macromedia Dreamweaver по работе с Flash-анимацией, а также добавим на web-страницу звуковые эффекты.

## Вставляем рисунки

Как уже было сказано ранее, web-страницы представляют собой обычные текстовые файлы, содержащие управляющие элементы языка разметки **HTML**. А это говорит о том, что рисунки должны храниться в отдельных графических файлах.

Существует большое количество различных форматов графических файлов, однако в Интернете чаще используют лишь три из них: **GIF**, **JPEG** и **PNG**. Кроме того, форматы **GIF** и **JPEG** поддерживаются всеми программами – обозревателями Интернета, а вот формат **PNG**, который появился относительно недавно, поддерживается лишь новыми версиями обозревателей.

Рассмотрим, как вставить на web-страницу рисунок.

- Создайте новую web-страницу, как описывалось ранее.
- Выберите команду меню **Insert ♦ Image** (Вставка ♦ Изображение). На экране появится диалог **Select Image Source** (Выбор источника изображения) (Рис. 3.1).
- В открывающемся списке **Папка** (Folder) выберите диск и папку, в которой находится требуемый графический файл.



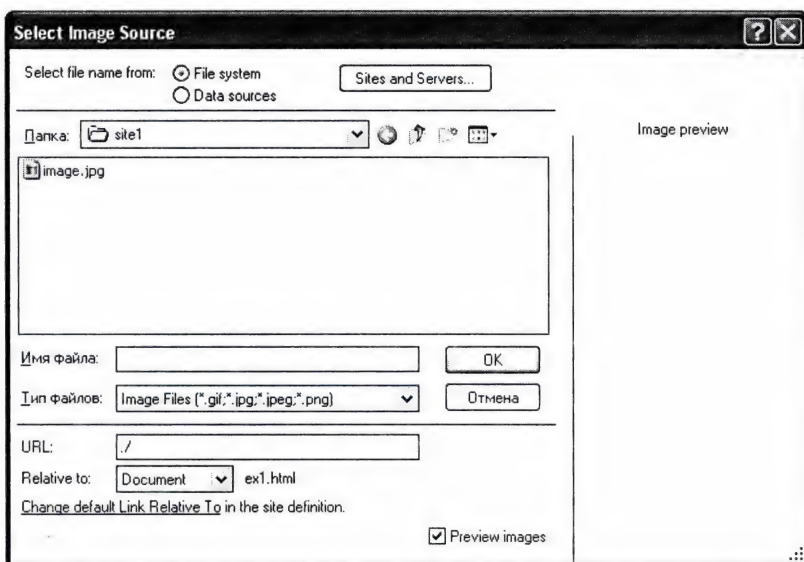


Рис. 3.1. Диалог **Select Image Source** (Выбор источника изображения)

- Выберите графический файл и щелкните мышью на кнопке **OK**. Диалог **Select Image Source** (Выбор источника изображения) закроется, и появится диалог **Image Tag Accessibility Attributes** (Атрибуты доступности тэга рисунка) (Рис. 3.2).



В случае, если вы выбрали файл, находящийся в папке, отличной от директории с файлами проекта, на экране появится диалог с запросом о копировании файлов. Нажмите кнопку **Да** (OK), чтобы сохранить выбранный файл в папку проекта.

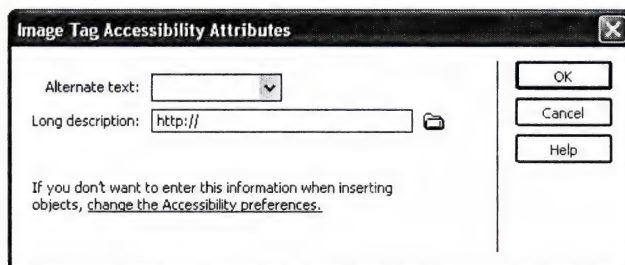


Рис. 3.2. Диалог **Image Tag Accessibility Attributes**  
(Атрибуты доступности тэга рисунка)

С помощью элементов управления, расположенных в диалоге **Image Tag Accessibility Attributes** (Атрибуты доступности тэга рисунка), рисунку можно сопоставить текстовое пояснение. Дело в том, что многие пользователи Интернета, в целях снижения трафика, предпочитают просматривать web-страницы без рисунков. У таких пользователей в местах, где должны быть рисунки, будут отображаться тексты замены, которые и пояснят назначение каждого рисунка. Конечно, текст замены будет присутствовать в том случае, если создатель web-страницы об этом позаботится.

У вас есть возможность ввести краткое пояснение в поле ввода **Alternate text** (Альтернативный текст) или же детально описать в текстовом файле назначение рисунка, и в поле ввода **Long description** (Длинное описание) ввести ссылку к текстовому файлу с описанием.

Если вы хотите кратко пояснить назначение рисунка, тогда вам следует выполнить следующее действие.

- Введите в поле ввода **Alternate text** (Альтернативный текст) текст, который будет отображаться вместо рисунка.

Если вам необходимо ввести подробный текст замены, выполните следующие действия.


- Создайте текстовый файл с текстом, замещающим рисунок, в корневой папке web-сайта.
- Щелкните мышью на кнопке , расположенной справа от поля ввода **Long description** (Длинное описание). Появится уже знакомый вам диалог **Select File** (Выбор файла), служащий для выбора файла.
- Выберите в диалоге **Select File** (Выбор файла) текстовый файл с текстом замены и нажмите кнопку **OK**. Диалог **Select File** (Выбор файла) будет закрыт.

Рисунок будет вставлен на web-страницу после того, как вы щелкнете мышью на кнопке **OK** диалога **Image Tag Accessibility Attributes** (Атрибуты доступности этикетки рисунка).

- Щелкните мышью на кнопке **OK** диалога **Image Tag Accessibility Attributes** (Атрибуты доступности этикетки рисунка). Диалог **Image Tag Accessibility Attributes** (Атрибуты доступности этикетки рисунка) закроется, и в позиции, в которой расположен текстовый курсор, появится рисунок (Рис. 3.3).

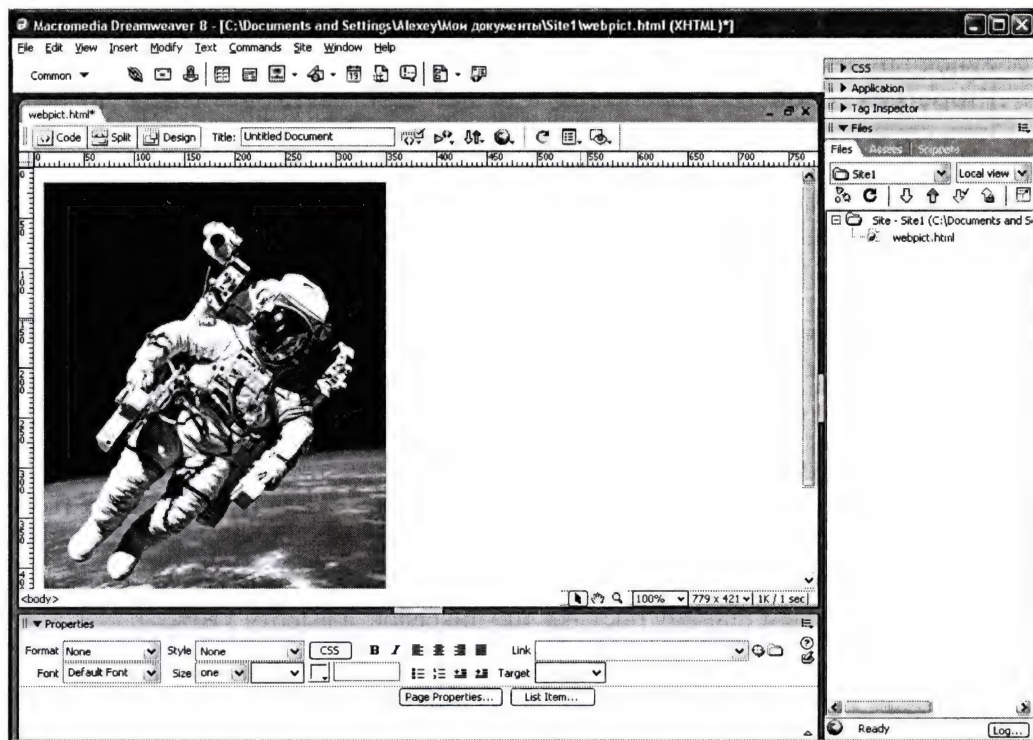


Рис. 3.3. Добавленный рисунок

Мы рассмотрели приемы вставки на web-страницу рисунков, и теперь вы можете украшать свой сайт графикой.

При вставке графических файлов стоит учитывать, что в отличие от текста, рисунки имеют гораздо больший размер, поэтому не рекомендуется размещать очень много рисунков или изображения большого размера. В противном случае страницы вашего сайта будут загружаться очень медленно.

## Изменяем свойства рисунка

Чтобы рисунки вписывались в общий дизайн web-страницы, иногда требуется изменить некоторые свойства изображений, например размер или способ выравнивания. Далее мы рассмотрим приемы изменения свойств рисунков.

Как и свойства любых других элементов оформления web-страницы, свойства рисунков изменяются с помощью элементов управления на панели инструментов **Properties** (Свойства). А чтобы на панели инструментов **Properties** (Свойства) появились элементы управления для изменения свойств рисунков, сначала рисунок следует выделить.



- Щелкните мышью на рисунке, свойства которого требуется изменить. Рисунок будет выделен рамкой, а содержимое панели инструментов **Properties** (Свойства) изменится, и на ней отобразятся элементы управления, служащие для изменения свойств рисунка (Рис. 3.4).

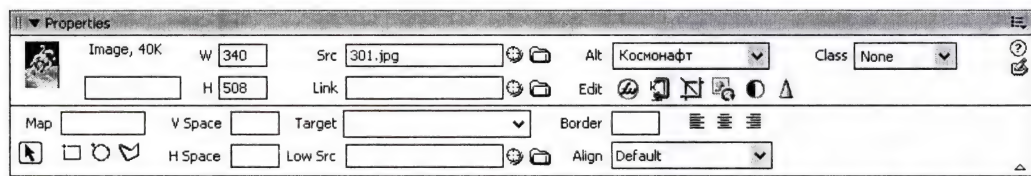




Рис. 3.4. Панель инструментов **Properties** (Свойства) с элементами управления, служащими для изменения свойств рисунка




Чаще всего требуется изменить размер рисунка. Для изменения размеров на панели инструментов **Properties** (Свойства) расположены два поля ввода: **W** (Ширина) и **H** (Высота), изменяя значения в которых, можно определить размер рисунка. Размер изображений измеряется в пикселах или процентах.

Для примера сделаем ширину рисунка **400** пикселей, а высоту **110%**.


- Введите в поле ввода текста **W** (Ширина), расположенном на панели инструментов **Properties** (Свойства), новое значение ширины, например **400**. Ширина выделенного рисунка изменится.
- Введите в поле ввода текста **H** (Высота), расположенном на панели инструментов **Properties** (Свойства), новое значение высоты, например **110%**. Высота выделенного рисунка изменится.

Обратите внимание, что при изменении размера рисунка справа от полей ввода текста **W** (Ширина) и **H** (Высота) появляется кнопка , нажав на которую, вы вернете значения размеров рисунка по умолчанию.

- Щелкните мышью на кнопке , расположенной справа от полей ввода текста **W** (Ширина) и **H** (Высота) на панели инструментов **Properties** (Свойства). Ширина и высота рисунка примут исходные значения.

Как и текст, рисунок может быть выровнен по правому или левому краю, а также по центру. Способ выравнивания выбирается нажатием одной из кнопок: ,  или , расположенных на панели инструментов **Properties** (Свойства), которые означают выравнивание рисунка по левому краю, по центру и по правому краю web-страницы.

Сделаем так, чтобы рисунок был выровнен по правому краю.

- Щелкните мышью на кнопке . Рисунок будет выровнен по правому краю Web-страницы.



На данном этапе мы рассмотрели лишь наиболее важные свойства рисунка. В дальнейшем мы изучим и остальные свойства. А сейчас разместим на web-странице область для баннера.

## Подготавливаем и вставляем баннер

Баннер – это очень популярный способ рекламы в Интернете. Баннеры представляют собой привлекающие внимание рисунки, зачастую анимированные, щелкнув мышью на которых, вы переходите на другие web-страницы или web-сайты. Стоит отметить, что в Интернете существуют баннерные сети – специальные web-порталы, через которые можно обмениваться баннерами.

Размещение баннеров может существенно способствовать увеличению посещаемости вашего web-сайта. Кроме того, при публикации web-сайта на бесплатных web-серверах, часто возникает необходимость разместить баннеры web-сервера в качестве оплаты услуг. Мы рассмотрим, как предусмотреть место на своих web-страницах под баннеры.

Чаще всего баннеры имеют стандартные размеры, представленные в Таблице 3.1.

Название	Размер
Полный баннер (Full banner)	468x60
Полный баннер с вертикальной навигационной панелью (Full banner with navigation bar)	392x72
Половинчатый баннер (Half banner)	234x60
Квадратный баннер (Square banner)	125x125
Кнопка №1 (Button №1)	120x90
Кнопка №2 (Button №2)	120x60
Маленькая кнопка (Micro button)	88x31
Вертикальная кнопка (Vertical button)	120x240

Табл. 3.1. Виды баннеров

В случае, если у вас возникнет необходимость разместить на своей web-странице баннер, вам уже будет известен адрес рисунка баннера в Интернете, адрес web-сайта, на который должен ссылаться этот баннер и размер. Сведения могут быть следующими:

- ✓ Адрес баннера: **http://www.banners.ru/banners/System1.gif**;
- ✓ Адрес web-сайта: **http://www.banners.ru**;
- ✓ Размер баннера: **468x60**.

Для начала вам необходимо создать на своей web-странице область для баннера.

- Откройте или создайте web-страницу, на которой вы хотите разместить баннер.
- Щелкните мышью в любой области окна документа. В окне документа появится текстовый курсор.
- Выберите команду меню **Insert ♦ Image Objects ♦ Image Placeholder** (Вставка ♦ Объекты изображения ♦ Место для изображения). На экране появится диалог **Image Placeholder** (Место изображения) (Рис. 3.5).

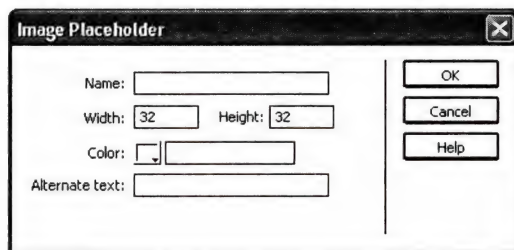


Рис. 3.5. Диалог **Image Placeholder** (Место изображения)

- Введите в поле ввода **Name** (Имя), расположенном на диалоге **Image Placeholder** (Место изображения), любое название для области изображения, например значение **banner1**.
- Введите в поле ввода **Width** (Ширина), расположенном в диалоге **Image Placeholder** (Место изображения), ширину будущего баннера, например, значение **468**.
- Введите в поле ввода **Height** (Высота), расположенном в диалоге **Image Placeholder** (Место изображения) высоту будущего баннера, например, значение **60**.
- Введите в поле ввода **Alternate text** (Альтернативный текст) текст замены, который будет выведен вместо баннера в случае, если у посетителя вашего сайта будет отключен вывод изображений.
- Щелкните мышью на кнопке **OK**, которая расположена на диалоге **Image Placeholder** (Место изображения). В окне документа, в позиции текстового курсора, появится прямоугольная область для баннера (Рис. 3.6).

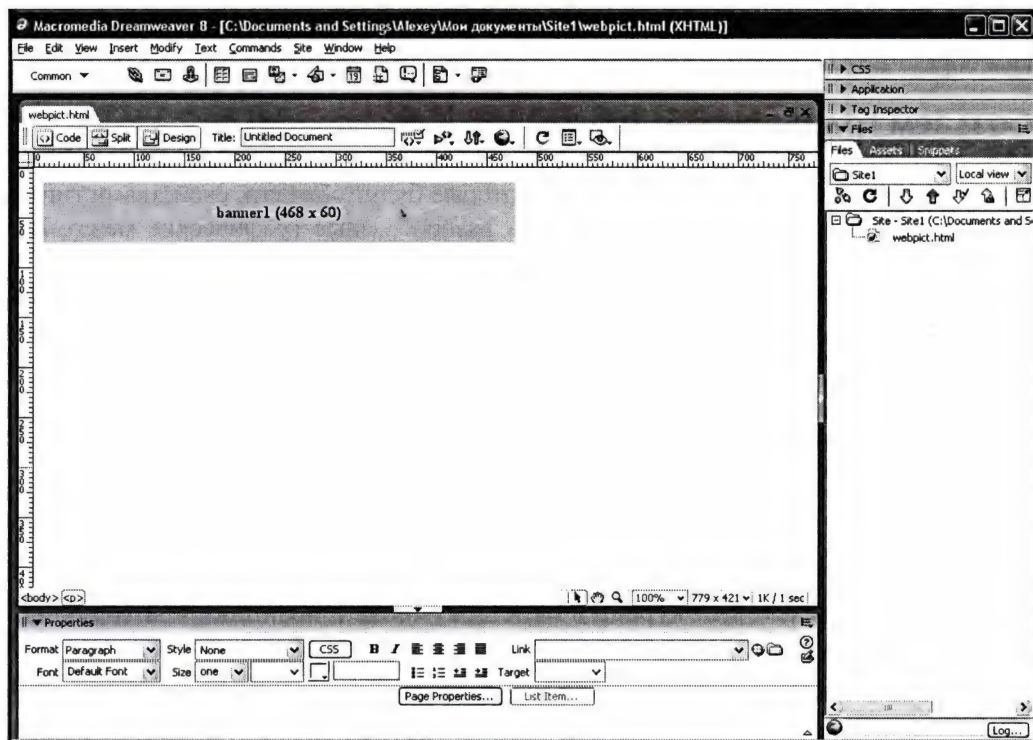


Рис. 3.6. Размещение области для будущего баннера

Теперь необходимо указать ссылку к рисунку баннера, расположенному в Интернете, а также адрес web-сайта, на который должен ссылаться баннер.

- Щелкните мышью на области для баннера. Прямоугольник будет обведен черной рамкой, а на панели инструментов **Properties** (Свойства) появятся элементы управления для работы с рисунками.
- Введите в поле ввода **Src** (Источник), расположенном на панели инструментов **Properties** (Свойства), адрес рисунка баннера в Интернете, например значение **http://www.banners.ru/banners/System1.gif**.
- Введите в поле ввода **Link** (Ссылка), расположенном на панели инструментов **Properties** (Свойства), адрес web-сайта, на который должен ссылаться баннер, например, значение **http://www.banners.ru**.

Обратите внимание, если вы подключены к Интернету и ввели ссылку к существующему рисунку, баннер отобразится автоматически.

В данном разделе мы разобрали, что такое баннеры и как они используются, а также освоили способ размещения областей под баннеры на web-странице. Используя баннерные сети, мы имеем возможность существенно увеличить посещаемость своего web-сайта.

Теперь перейдем к такой важной теме, как создание гиперссылок на рисунках. Таким образом, мы сможем создавать на своих web-страницах графические меню.

## Создаем графическое меню

На рисунках можно размещать области, которые будут обладать свойствами гиперссылок. Таким образом, можно создавать разнообразные графические меню. Все что необходимо - это нарисовать изображение, вставить его на web-страницу и выделить на нем области, которые будут выступать в роли гиперссылок. Совокупность таких областей называется **картой изображения**. Мы рассмотрим пример использования карты изображения при создании графического меню.

Предварительно необходимо нарисовать изображение графического меню, затем вставить рисунок графического меню на web-страницу и создать карту изображения.

Будем считать, что рисунок уже подготовлен, поэтому вставим графический файл на web-страницу.

- Установите текстовый курсор в окне документа в позицию, в которую необходимо поместить рисунок.
- Выберите команду меню **Insert ♦ Image** (Вставка ♦ Изображение). На экране появится диалог **Select Image Source** (Выбор источника изображения) (Рис. 3.1).
- Выберите в диалоге **Select Image Source** (Выбор источника изображения) графический файл и щелкните мышью на кнопке **OK**. Диалог **Select Image Source** (Выбор источника изображения) будет закрыт и появится диалог **Image Tag Accessibility Attributes** (Атрибуты доступности тэга рисунка) (Рис. 3.2).
- В поле ввода **Alternate text** (Альтернативный текст) диалога **Image Tag Accessibility Attributes** (Атрибуты доступности тэга рисунка) введите текст, отображаемый вместо рисунка, например **Главное меню**.
- Щелкните мышью на кнопке **OK**. Диалог **Image Tag Accessibility Attributes** (Атрибуты доступности этикетки рисунка) будет закрыт, а в окне документа, в позиции, в которой расположен текстовый курсор, появится рисунок (Рис. 3.7).



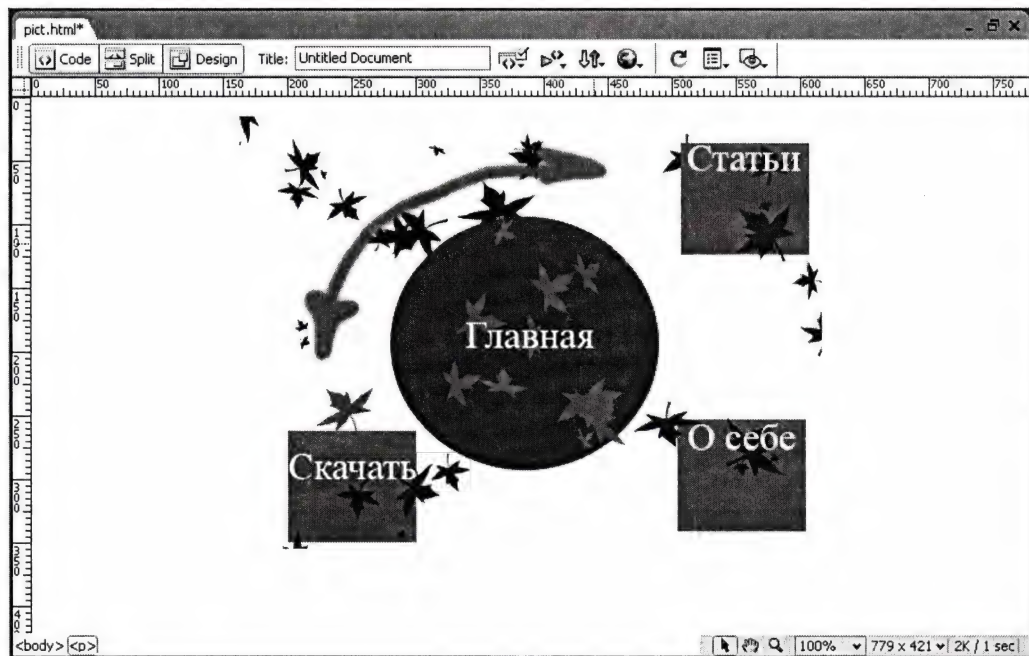





Рис. 3.7. Пример рисунка графического меню

После того как рисунок был вставлен, необходимо создать специальные области, щелкая мышью на которых, пользователи будут переходить на другие web-страницы или web-сайты. Эти области называются картой изображения.

Сначала потребуется выделить рисунок.

- Щелкните на рисунке мышью. Рисунок будет выделен, а на панели инструментов **Properties** (Свойства) отобразятся элементы управления свойствами рисунка.

На панели инструментов **Properties** (Свойства) присутствуют элементы управления, служащие для создания областей на рисунках:

- ✓  **Rectangular Hotspot Tool** (Прямоугольный инструмент) – используется для создания прямоугольника;
- ✓  **Oval Hotspot Tool** (Овальный инструмент) – используется для создания эллипса;
- ✓  **Polygon Hotspot Tool** (Многоугольный инструмент) – используется для создания многоугольника.

Чтобы создать прямоугольник, выполните следующие шаги.

- Щелкните мышью на кнопке  **Rectangular Hotspot Tool** (Прямоугольный инструмент).

- Установите указатель мыши в позицию рисунка, в которой будет располагаться верхняя левая вершина прямоугольника.
- Нажмите и удерживайте левую кнопку мыши.
- Не отпуская левую кнопку мыши, переместите указатель мыши в позицию, в которой будет располагаться нижняя правая вершина прямоугольника.
- Отпустите левую кнопку мыши. На рисунке появится прямоугольная область выделения.
- На панели инструментов **Properties** (Свойства) в поле ввода **Link** (Ссылка) введите адрес web-страницы, на которую должна ссылаться область, например <http://www.mysite.ru/page1.html>.

Точно также создаются и эллипсы, и многоугольники выделения (Рис. 3.8).

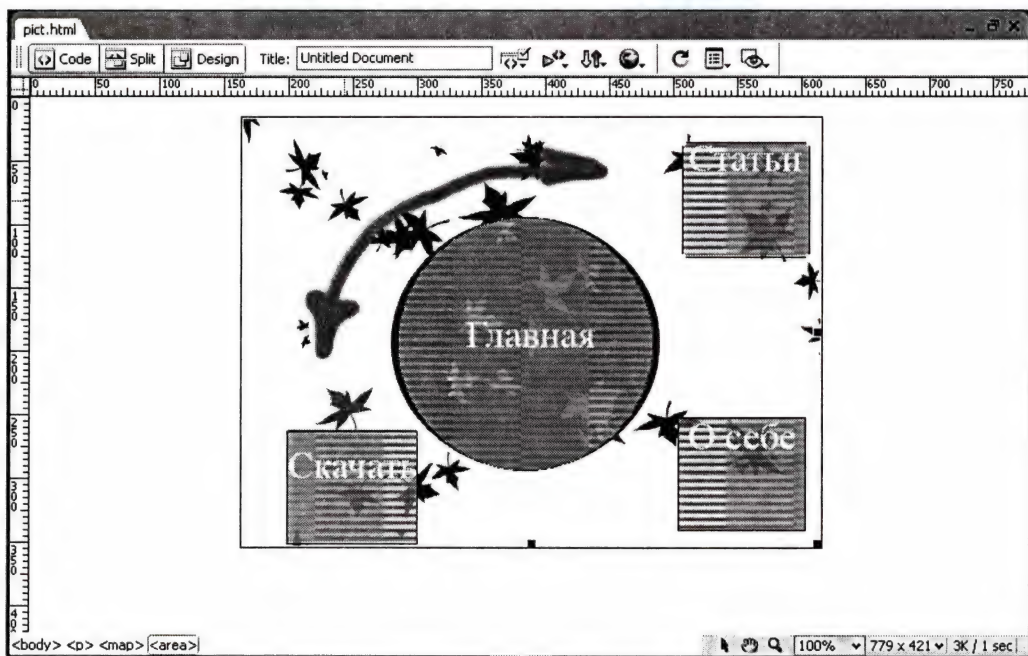


Рис. 3.8. Пример создания областей на рисунке

При щелчке мышью в пределах границ выделенной области будет происходить переход на страницу или файл, указанные в поле ввода **Link** (Ссылка) панели инструментов **Properties** (Свойства).

В данном разделе мы рассмотрели пример создания графического меню. Используя карту изображения, становится легко создавать разнообразные графические меню. Следует также отметить, что вы можете создать на одном рисунке несколько различных областей с ссылками на разные страницы и файлы.

## Вставляем Flash-анимации

На сегодняшний день в Интернете можно встретить большое количество web-страниц, на которых баннеры, меню или кнопки созданы с помощью Flash-анимации. Можно встретить даже такие web-сайты, которые полностью созданы на основе Flash-анимации.

Формат Flash разработан компанией Macromedia, и позволяет создавать растровую и векторную графику, текст, анимационные фильмы и даже целые программы. Для профессиональной работы с Flash-анимацией, компанией Macromedia разработана специальная программа Macromedia Flash, позволяющая создавать разнообразные анимации. Но и с помощью программы Macromedia Dreamweaver можно добавить на web-страницу текст с каким-нибудь экзотическим шрифтом или «живые» кнопки. Также мы можем добавить на Web-страницу программы просмотра изображений и Flash-фильмов, которые тоже созданы на основе Flash-анимации. Каждый Flash-элемент, который предоставляет программа Macromedia Dreamweaver, имеет несколько вариантов оформления и готов к использованию на web-страницах. В данном разделе мы освоим приемы добавления на web-страницу Flash-элементов, таких как текст и кнопки.

К сожалению, программа Macromedia Dreamweaver позволяет работать с Flash-анимацией лишь на английском языке. И даже директория, в которой сохранен web-сайт, не должна содержать русских букв. Поэтому для экспериментов с Flash-анимацией следует создать новую web-страницу и сохранить ее в директории, не содержащей в пути русских букв.

- Создайте новую web-страницу и сохраните ее в директории, не содержащей русских букв, например **C:\site1\webflash.html**.

Знакомство с технологией Flash мы начнем с текста. Вы, вероятно, помните, что для текста, размещенного на web-страницах назначается сразу группа шрифтов. То есть, никаких уникальных шрифтов использовать мы не можем. И эту проблему призвана решить Flash-анимация.

## Вставляем Flash-текст

В качестве примера мы вставим в начале web-страницы приветствие, причем использовать будем уникальный шрифт. Приступим...

- Установите текстовый курсор в позицию, в которую необходимо вставить Flash-текст.
- Выберите команду меню **Insert ♦ Media ♦ Flash Text** (Вставка ♦ Медиа ♦ Flash-текст). На экране появится диалог **Insert Flash Text** (Вставить Flash-текст) (Рис. 3.9).



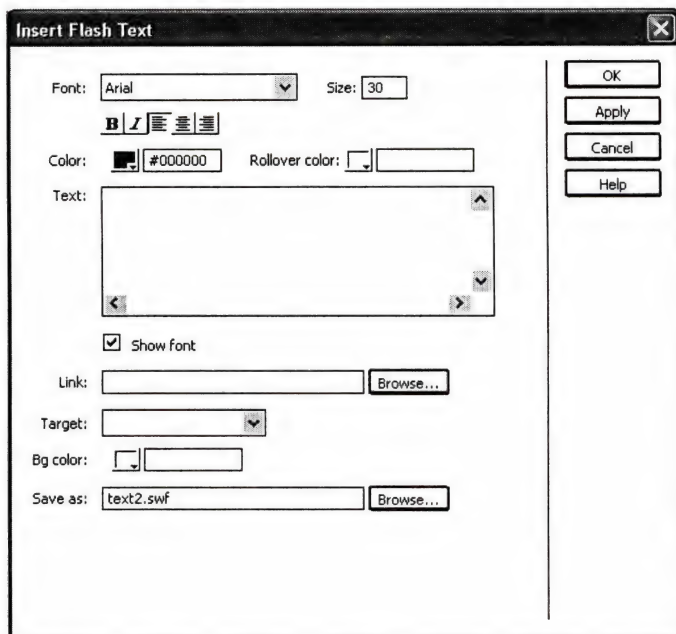




Рис. 3.9. Диалог **Insert Flash Text** (Вставить Flash-текст)

- Выберите в открывающемся списке **Font** (Шрифт) диалога **Insert Flash Text** (Вставить Flash-текст) любой доступный шрифт, например **Comic Sans**.
- Введите в поле ввода текста **Size** (Размер) диалога **Insert Flash Text** (Вставить Flash-текст) значение размера шрифта, например **40**.
- Щелкните мышью на кнопке , расположенной в группе элементов управления **Color** (Цвет), и в появившейся палитре выберите понравившийся цвет текста, например зеленый.

Для придания эффектности текстовой надписи можно сделать так, чтобы при наведении указателя мыши на Flash-текст цвет текста изменялся.

- Щелкните мышью на кнопке , расположенной в группе элементов управления **Rollover color** (Цвет замены), и в появившейся палитре выберите понравившийся цвет замены текста, например желтый.

Как уже было отмечено ранее, текст можно вводить лишь на английском языке.

- Введите в поле ввода текста **Text** (Текст) необходимый текст на английском языке, например слово **Welcome**.

Далее мы сделаем так, чтобы Flash-текст выполнял роль гиперссылки.

- В поле **Link** (Ссылка) диалога **Insert Flash Text** (Вставить Flash-текст) введите ссылку на сайт в Интернете, например **http://www.yandex.ru/**.






В качестве ссылки вы можете также выбрать файл, расположенный на локальном диске вашего компьютера, нажав кнопку **Browse** (Обзор), находящуюся справа от поля ввода **Link** (Ссылка), и выбрав требуемый к загрузке файл.

В случае, если вы выбрали файл, находящийся в папке, отличной от директории с файлами проекта, на экране появится диалог с запросом о копировании файлов. Нажмите кнопку **Да** (ОК), чтобы сохранить выбранный файл в папку проекта.

Вы можете выбрать дополнительный параметр ссылки в открывающемся списке **Target** (Цель). Например, сделаем так, чтобы при щелчке на Flash-тексте, страница, на которую ведет Flash-текст, открывалась в новом окне.

- В открывающемся списке **Target** (Цель) диалога **Insert Flash Text** (Вставить Flash-текст), выберите значение **\_blank** (Бланк). При щелчке на Flash-тексте страница будет открываться в новом окне.

Теперь изменим цвет фона, на котором будет выводиться Flash-текст.

- Щелкните мышью на кнопке , расположенной в группе элементов **Bg color** (Цвет фона), и в появившейся палитре выберите понравившийся цвет для фона Flash-текста, например светло-голубой.

В поле ввода текста **Save as** (Сохранить как) можно указать имя файла, под которым будет сохранен созданный нами Flash-объект. Программа Macromedia Dreamweaver автоматически вводит в данное поле ввода имя файла, под который сохранится файл в папке проекта. Поэтому оставим значение в данном поле ввода без изменений.



Стоит отметить, что если путь к файлам вашего проекта содержит русские буквы в названии папок, например **Мои документы** или **Рабочий стол**, то при создании Flash-объекта будет появляться диалог с информацией об ошибке.

В этом случае следует нажать кнопку **Browse** (Обзор) в группе элементов управления **Save as** (Сохранить как) диалога **Insert Flash Text** (Вставить Flash-текст) и сохранить файл Flash в папке, путь к которой не содержит русских символов, например **C:\flash\** под именем, допустим, **flashobject1.swf**.

- Нажмите кнопку **OK** диалога **Insert Flash Text** (Вставить Flash-текст). Диалог **Insert Flash Text** (Вставить Flash-текст) закроется, и появится диалог **Flash Accessibility Attributes** (Атрибуты доступности Flash) (Рис. 3.10).

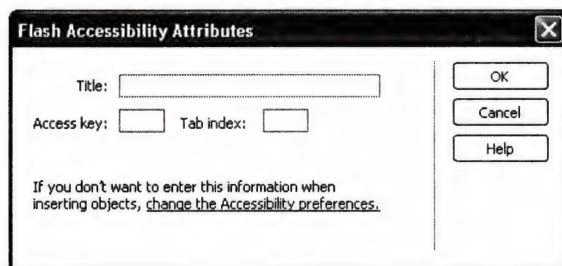


Рис. 3.10. Диалог **Flash Accessibility Attributes**  
(Атрибуты доступности Flash)

- Введите в поле ввода текста **Title** (Название) диалога **Flash Accessibility Attributes** (Атрибуты доступности Flash) пояснительный текст, например **Приветствие**.
- Нажмите кнопку **OK**. Диалог **Flash Accessibility Attributes** (Атрибуты доступности Flash) будет закрыт, а в позиции, в которой расположен текстовый курсор, появится Flash-текст (Рис. 3.11).

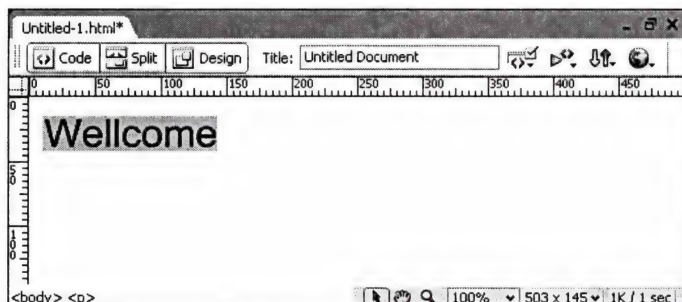


Рис. 3.11. Новый Flash-текст

Перед тем как просмотреть вставленный объект, выделим его.

- Щелкните мышью на объекте Flash-текст. Объект будет выделен, а панель инструментов **Properties** (Свойства) изменится, и на ней появятся элементы управления для изменения свойств Flash-элементов (Рис. 3.12).

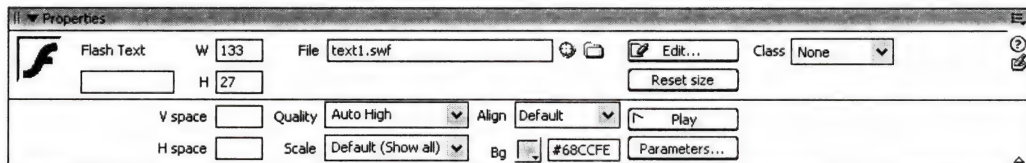


Рис. 3.12. Панель инструментов **Properties** (Свойства)  
с элементами управления для изменения свойств Flash-элементов

Чтобы посмотреть, как Flash-текст будет вести себя на web-странице, выполните следующие действия.

- Нажмите кнопку **Play** (Играть), которая расположена на панели инструментов **Properties** (Свойства). Рамка выделения исчезнет, и Flash-текст будет вести точно также, как и на web-странице.
- Установите указатель мыши на объект Flash-текст со словом **Welcome**, расположенный на создаваемой странице. Цвет текста объекта изменится в соответствии с заданными ранее настройками и в нашем примере станет желтым.
- Щелкните мышью на объекте **Welcome**. В новом окне откроется главная страница поисковой системы **Yandex**.

Обратите внимание, кнопка **Play** (Играть) на панели инструментов **Properties** (Свойства) изменилась и теперь это уже кнопка **Stop** (Остановить).

- Нажмите кнопку **Stop** (Остановить) на панели инструментов **Properties** (Свойства). Просмотр Flash-содержимого страницы будет остановлен.

В любой момент вы можете изменить Flash-текст, вызвав диалог **Insert Flash Text** (Вставить Flash-текст).

- Щелкните мышью на кнопке **Edit** (Редактировать) на панели инструментов **Properties** (Свойства). Откроется диалог **Insert Flash Text** (Вставить Flash-текст).

Мы рассмотрели основные принципы работы с Flash-текстом и теперь перейдем к рассмотрению работы с другими Flash-объектами – кнопками.

## Вставляем Flash-кнопки

Дистрибутив программы Macromedia Dreamweaver содержит большое количество различных кнопок, которые вы можете использовать на своих web-страницах. Для примера вставим на нашу web-страницу Flash-кнопку.

- Установите текстовый курсор в позицию, в которую необходимо вставить Flash-текст.
- Выберите команду меню **Insert ♦ Media ♦ Flash Button** (Вставка ♦ Медиа ♦ Flash-кнопка). На экране появится диалог **Insert Flash Button** (Вставить Flash-кнопку) (Рис. 3.13).

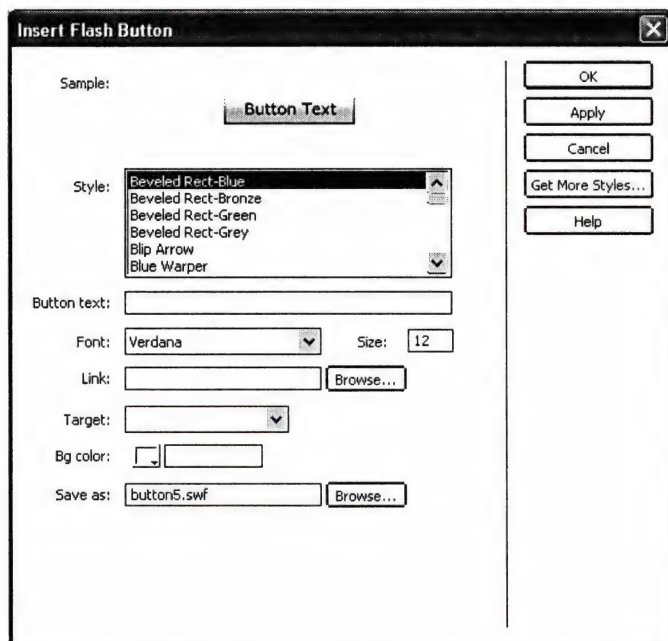


Рис. 3.13. Диалог **Insert Flash Button** (Вставить Flash-кнопку)

В списке **Style** (Стиль) находится большое количество шаблонов различных кнопок. При выборе значения из списка **Style** (Стиль) стиль кнопки отображается в окне предварительного просмотра **Sample** (Пример). Кроме того, кнопки в окне **Sample** (Пример) интерактивны, то есть предоставляют возможность производить на них действия.


- Выберите в списке **Style** (Стиль) понравившийся стиль кнопки, например **Beveled Rect-Blue**.
- Введите в поле ввода текста **Button text** (Текст кнопки) текст, который будет отображен на кнопке, например **Main**.
- Выберите в открывающемся списке **Font** (Шрифт) необходимый шрифт текста кнопки, например **Arial**.
- Введите в поле ввода текста **Size** (Размер) необходимый размер текста кнопки, например **14**.

Flash-кнопка обычно служит для выполнения действия по загрузке какого-либо файла или перехода на другую web-страницу.

- Введите в поле ввода **Link** (Ссылка) адрес web-страницы или сайта, на который должна вести данная Flash-кнопка, например **http://www.yandex.ru/** для перехода на главную web-страницу поисковой системы.



- В открывающемся списке **Target** (Цель) диалога **Insert Flash Button** (Вставить Flash-кнопку), выберите значение **\_blank** (Бланк). При щелчке на Flash-кнопке страница будет открываться в новом окне.

Вы можете выбрать цвет фона Flash-кнопки, щелкнув мышью на кнопке , расположенной в группе элементов управления **Bg color** (Цвет фона), и в появившейся палитре выбрать понравившийся цвет. Если оставить данный параметр незаполненным, цвет фона кнопки будет белым.

- Щелкните мышью на кнопке **OK**. Диалог **Insert Flash Button** (Вставить Flash-кнопку) закроется, и на экране появится диалог **Flash Accessibility Attributes** (Атрибуты доступности Flash).
- Введите в поле ввода текста **Title** (Название) название кнопки, например, **На главную страницу**.
- Щелкните мышью на кнопке **OK**. Диалог **Flash Accessibility Attributes** (Атрибуты доступности Flash) закроется, и в позиции, в которой расположен текстовый курсор, появится новая Flash-кнопка (Рис. 3.14).

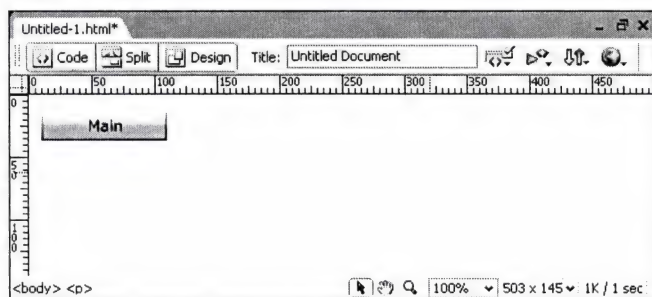


Рис. 3.14. Новая Flash-кнопка

Чтобы посмотреть Flash-кнопку в действии, следует запустить просмотр.

- Нажмите кнопку **Play** (Играть), которая расположена на панели инструментов **Properties** (Свойства). Рамка выделения исчезнет, и Flash-кнопка будет вести точно также, как и на web-странице.
- Установите указатель мыши на Flash-текст со словом **Main**, расположенным на создаваемой странице. Цвет кнопки изменится в соответствии с выбранным шаблоном.
- Щелкните мышью на кнопке **Main**. В новом окне откроется главная страница поисковой системы **Яндекс**.

Кнопка **Play** (Играть) на панели инструментов **Properties** (Свойства) превратилась в кнопку **Stop** (Остановить).

В любой момент вы можете изменить Flash-кнопку, вызвав диалог **Insert Flash Button** (Вставить Flash-кнопку). Прежде чем изменять параметры объекта, следует остановить просмотр.

- Нажмите кнопку **Stop** (Остановить) на панели инструментов **Properties** (Свойства). Flash-объект будет заключен в черную рамку, а кнопка **Stop** (Остановить) превратится в кнопку **Play** (Играть).
- Щелкните мышью на кнопке **Edit** (Редактировать) на панели инструментов **Properties** (Свойства). Откроется диалог **Insert Flash Text** (Вставить Flash-кнопку), содержащий элементы управления для изменения параметров объекта.

Благодаря Flash-кнопкам и тексту, вы сможете раскрасить и сделать более привлекательной любую страницу своего web-сайта. А для добавления еще большей эффектности вашему проекту, мы рассмотрим способ сделать web-страницу звучащей.

## Добавляем в web-страницу звук

Возможно, вы встречали в Интернете web-страницы, на которых играет незатейливая мелодия или после какого-либо действия на сайте воспроизводится какой-нибудь звук. Далее мы на примере разберем один из способов сделать web-страницу звучащей.

Для экспериментов вам понадобятся звуковые файлы, поэтому заранее подберите подходящие, не очень большого объема, иначе страница с добавленной музыкой будет загружаться очень длительное время.

- Скопируйте звуковые файлы в корневую папку вашего проекта web-сайта. Действие посетителя, будь то щелчок мышью или переход по ссылке, при котором будет воспроизводиться звук, называется событием. В программе Macromedia Dreamweaver существует панель инструментов, элементами управления которой для каждого элемента на web-странице можно установить ответное действие на любое событие. Данная панель инструментов называется **Tag Inspector** (Инспектор тегов).
- Щелкните левой кнопкой мыши на заголовке панели инструментов **Tag Inspector** (Инспектор тегов), которая находится в правой части главного окна программы. Панель инструментов **Tag Inspector** (Инспектор тегов) развернется.

На панели инструментов **Tag Inspector** (Инспектор тегов) есть две вкладки. Нам понадобится вкладка **Behaviors** (События).

- Щелкните мышью на ярлыке **Behaviors** (События) для перехода к необходимой нам вкладке (Рис. 3.15).

Теперь следует выделить на web-странице элемент, события от которого заставят воспроизводиться звук.

- Создайте новую web-страницу.
- Вставьте на страницу любой объект, например, рисунок, как описывалось ранее.
- Щелкните мышью на вставленном объекте. Объект будет выделен.

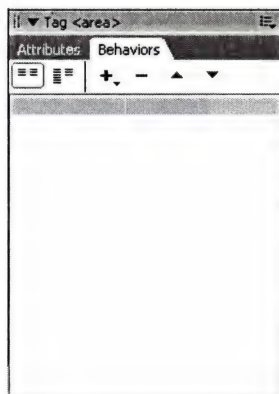



Рис. 3.15. Панель инструментов **Tag Inspector** (Инспектор тегов)

Обратите внимание, что заголовок панели инструментов **Tag Inspector** (Инспектор тегов) зависит от выделенного элемента на web-странице. Так как в нашем примере выделен рисунок, заголовок данной панели инструментов принял вид **Tag <img>** (Тег <img>). Значение **img**, которое находится в угловых скобках, это тег языка разметки **HTML**.

- Щелкните мышью на кнопке , расположенной на панели инструментов **Tag Inspector** (Инспектор тегов), чтобы добавить событие. На экране появится меню (Рис. 3.16).

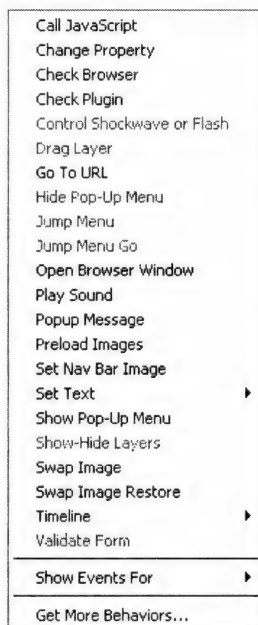


Рис. 3.16. Меню для выбора действия в ответ на событие

- В появившемся меню выберите команду **Play Sound** (Воспроизвести звук). На экране появится диалог **Play Sound** (Воспроизвести звук) (Рис. 3.17).

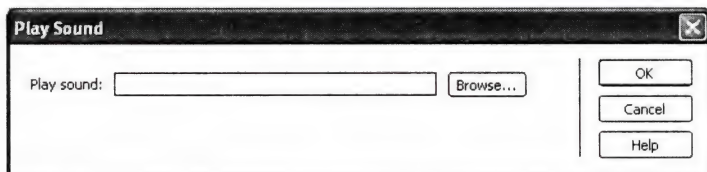


Рис. 3.17. Диалог для выбора звукового файла

- Щелкните мышью на кнопке **Browse** (Обзор) диалога **Play Sound** (Воспроизвести звук) и выберите необходимый звуковой файл.
- Щелкните мышью на кнопке **OK**. Диалог **Play Sound** (Воспроизвести звук) будет закрыт, а для вставленного ранее объекта будет добавлено новое событие.

На панели инструментов **Tag Inspector** (Инспектор тегов) в главном списке появится строка, в левой части которой расположено название события, а в правой части указано действие **Play Sound** (Воспроизвести звук) (Рис. 3.18).



Рис. 3.18. События в панели инструментов  
**Tag Inspector** (Инспектор тегов)

Таким образом, при щелчке мышью на объекте будет воспроизведен указанный звуковой файл.

Обратите внимание, что левая часть строки в списке панели инструментов **Tag Inspector** (Инспектор тегов) является в то же время открывающимся списком.

- Щелкните мышью на названии события **onClick** (При щелчке), в левой части строки главного списка панели инструментов **Tag Inspector** (Инспектор тегов). Левая часть строки примет вид открывающегося списка.
- Выберите в открывающемся списке необходимое событие, например значение **onDbClick** (При двойном щелчке).





Вы можете также выбрать событие **onFocus** (На фокус), при котором звуковой файл будет воспроизведен в момент, когда пользователь установит указатель мыши на элемент web-страницы.

Мы освоили основной принцип создания звучащих web-страниц, помогающих создать неповторимую атмосферу на web-сайте. Поэкспериментировав с настройками уже самостоятельно, вы добьетесь удивительных результатов и сможете превратить невзрачный сайт в настоящий шедевр web-дизайна.

## Заключение

В этой главе мы рассмотрели основные способы вставки рисунков на web-страницу, приемы создания графических меню и баннеров. Мы также попробовали придать эффектность web-странице, добавив звуковое оформление.

Стоит, однако, иметь в виду, что добавляя на свои web-страницы графику и звук, важно не перегрузить сайт мультимедийными объектами. В отличие от текста, рисунки и звуки зачастую довольно объемны, а многие пользователи Интернета используют низкоскоростные соединения, вследствие чего ваш web-сайт может загружаться очень длительное время.

## ГЛАВА 4.

# Добавляем на web-страницу фреймы и учимся перемещаться между ними

В данной главе мы рассмотрим основы фреймового дизайна, его достоинства и недостатки. Подробно разберем, что такое фреймы и наборы фреймов. А также освоим принципы создания и использования фреймов при создании web-сайтов.

## Что такое фреймы и для чего они нужны

Ранее вы познакомились с табличным дизайном и узнали, что web-страницу можно разделить на несколько блоков, например, на заголовок web-сайта, колонку навигации, строку с авторскими правами и непосредственно основное содержимое. А ведь чаще всего множество web-страниц одного web-сайта различаются лишь блоком основного содержимого. Но при табличном дизайне каждая web-страница содержит все блоки, таким образом, после перехода на другую страницу, на компьютер пользователя вместе с новой информацией снова загружается и ранее загруженная. Это приводит к большему размеру web-страниц, а следовательно и к большему времени их загрузки на компьютер пользователя. Давайте посмотрим, каким образом нам может помочь фреймовый web-дизайн для ускорения работы web-сайта на компьютере конечного пользователя.

Язык разметки **HTML** позволяет разбить окно обозревателя Интернета на области – фреймы, в каждую из которых может быть загружена отдельная web-страница. Причем у каждого фрейма есть определенное имя, которое можно выбрать в качестве **Цели** (Target) гиперссылки, тем самым выбрав фрейм, в который будет загружена необходимая web-страница. Таким образом, в одном фрейме у нас может располагаться web-страница, содержащая лишь блок навигации. А в другом фрейме – web-страница, содержащая лишь основное содержимое. В результате на компьютер пользователя будут загружаться только новые web-страницы, которые не содержат никаких лишних блоков. На лицо экономия трафика и времени загрузки сайта у конечных пользователей. Кроме того, используя фреймы, в дальнейшем легко расширить web-сайт. Например, когда требуется добавить на web-сайт еще одну страницу, то приходится добавлять гиперссылку в блок навигации каждой страницы. А используя фреймовый web-дизайн, необходимо будет изменить лишь одну web-страницу, содержащую блок навигации.

Совокупность всех используемых фреймов называется набором фреймов. При использовании фреймов создается одна головная web-страница, которая содержит свойства набора фреймов, такие как количество, ширина фреймов и другие, а также свойства самих фреймов, например адреса web-страниц, которые будут загружены в эти фреймы. Обратим ваше внимание на то, что в строке адреса обозревателя Интернета пользователей почти всегда будет набран именно адрес этой головной web-страницы.

Теперь, чтобы лучше разобраться с фреймовым web-дизайном, приступим к созданию набора фреймов.

## Создание набора фреймов

В данном разделе мы создадим набор фреймов состоящий из фреймов для следующих блоков:

- ✓ Заголовок web-сайта;
- ✓ Набор гиперссылок для навигации по web-сайту;
- ✓ Основное содержимое;
- ✓ Сведения об авторских правах.

Впоследствии мы без труда сможем добавить новые фреймы под какие-либо блоки, а также удалить лишние.

- Выберите команду меню **File ♦ New** (Файл ♦ Создать). На экране появится диалог **New Document** (Новый документ).
- Выберите в списке **Category** (Категории) диалога **New Document** (Новый документ) значение **Framesets** (Наборы фреймов). Содержимое диалога **New Document** (Новый документ) изменится (Рис. 4.1).

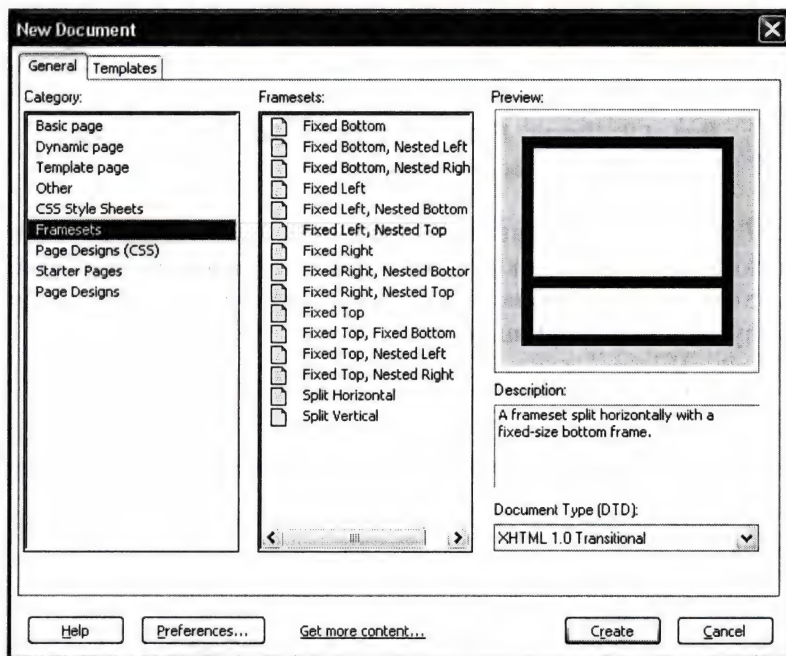


Рис. 4.1. Диалог **New Document** (Новый документ) для создания набора фреймов

В центре диалога **New Document** (Новый документ) расположен список **Framesets** (Наборы фреймов), который содержит различные варианты разметки web-страницы. В правой части диалога **New Document** (Новый документ) в окне **Preview** (Предварительный просмотр) наглядно отображаются варианты разделения, которые вы выбираете в списке **Framesets** (Наборы фреймов).

Для начала создадим фреймы под заголовок, основное содержимое и сведения об авторских правах.

- Выберите в списке **Framesets** (Наборы фреймов) значение **Fixed Top, Fixed Bottom** (Фиксированный верх, фиксированный низ). Содержимое окна **Preview** (Предварительный просмотр) изменится.
- Нажмите кнопку **Create** (Создать). Диалог **New Document** (Новый документ) закроется, а на экране появится диалог **Frame Tag Accessibility Attributes** (Атрибуты доступности тэга фрейма) (Рис. 4.2).

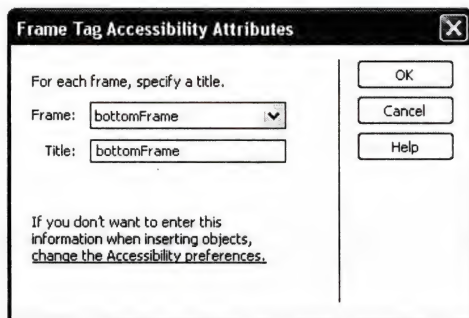


Рис. 4.2. Диалог **Frame Tag Accessibility Attributes**  
(Атрибуты доступности тэга фрейма)

В диалоге **Frame Tag Accessibility Attributes** (Атрибуты доступности тэга фрейма) можно задать заголовки фреймов. Заголовки фреймов не отображаются на экране, однако могут быть использованы какими-либо другими программами в качестве служебной информации.

Верхний фрейм будет содержать заголовок, для этого выполните следующие действия.

- Выберите в списке **Frame** (Фрейм) значение **topFrame** (Верхний фрейм).
- Введите в поле ввода текста **Title** (Название) заголовок фрейма, например **Заголовок**.

Нижний фрейм будет содержать сведения об авторских правах.

- Выберите в списке **Frame** (Фрейм) значение **bottomFrame** (Нижний фрейм).
- Введите в поле ввода текста **Title** (Название) заголовок фрейма, например **Авторские права**.



Главный фрейм будет содержать основное содержимое.

- Выберите в списке **Frame** (Фрейм) значение **mainFrame** (Главный фрейм).
- Введите в поле ввода текста **Title** (Название) заголовок фрейма, например **Основное содержимое**.
- Нажмите кнопку **ОК**. Диалог **Frame Tag Accessibility Attributes** (Атрибуты доступности тэга фрейма) закроется, и в окне программы будет отображен новый документ с набором фреймов (Рис. 4.3).

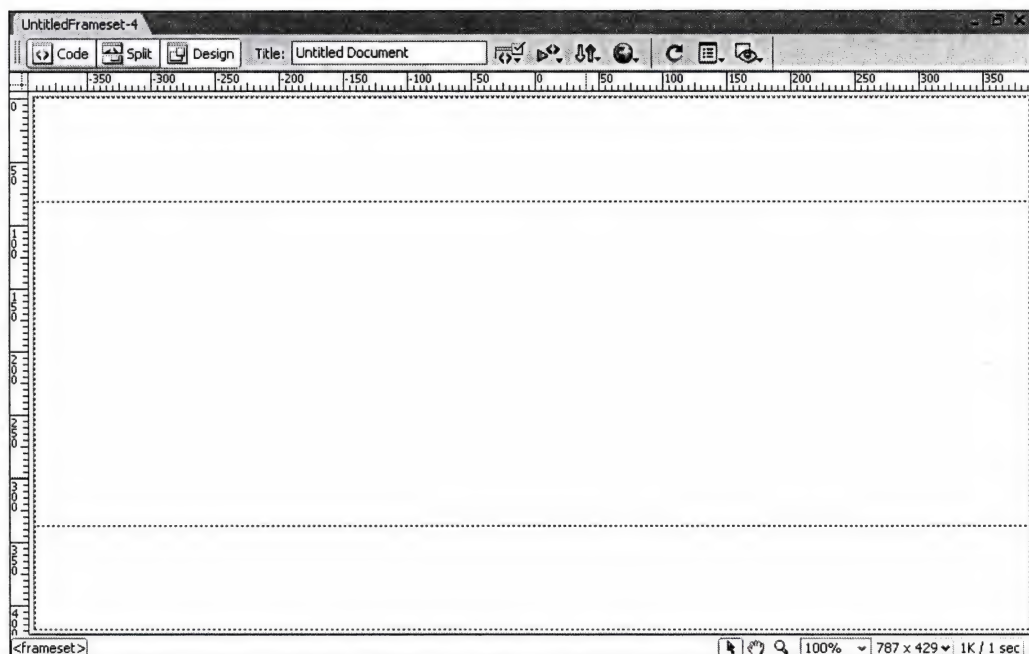


Рис. 4.3. Набор фреймов в окне документа

Итак, мы создали фреймы для заголовка, для основного содержимого и для сведений об авторских правах. Но нам не обойтись без набора гиперссылок для навигации по web-сайту. Поэтому давайте рассмотрим процесс добавления нового фрейма к уже созданному.

Добавим фрейм для набора гиперссылок, расположив его слева от фрейма основного содержимого.

- Выберите в открывающемся списке на панели инструментов **Insert** (Вставка) значение **Layout** (Формат). Содержимое панели инструментов **Insert** (Вставка) изменится (Рис. 4.4).

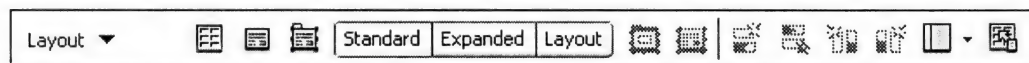


Рис. 4.4. Панель инструментов **Insert** (Вставка), группа **Layout** (Формат)

- Щелкните мышью на открывающемся списке **Frames** (Фреймы), который расположен на панели инструментов **Insert** (Вставка). На экране появится список с различными вариантами добавления фреймов на web-страницу (Рис. 4.5).

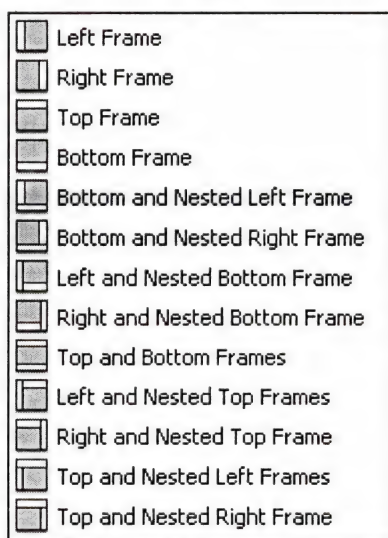


Рис. 4.5. Значение открывающегося списка **Frames** (Фреймы) на панели инструментов **Insert** (Вставка)

Рассмотрим значения открывающегося списка **Frames** (Фреймы), расположенного на панели инструментов **Insert** (Вставка). В зависимости от текущего фрейма, в который установлен текстовый курсор:

- ✓ значение **Left Frame** (Левый фрейм) создает фрейм слева от текущего;
- ✓ значение **Right Frame** (Правый фрейм) создает фрейм справа от текущего;
- ✓ значение **Top Frame** (Верхний фрейм) создает фрейм сверху от текущего;
- ✓ значение **Bottom Frame** (Нижний фрейм) создает фрейм снизу от текущего;
- ✓ значение **Bottom and Nested Left Frame** (Нижний и встроенный левый фрейм) создает фрейм снизу от текущего, а также еще один фрейм слева от текущего;
- ✓ значение **Bottom and Nested Right Frame** (Нижний и встроенный правый фрейм) создает фреймы снизу и справа от текущего;
- ✓ значение **Left and Nested Bottom Frame** (Левый и встроенный нижний фрейм) создает фреймы слева и снизу от текущего;
- ✓ значение **Right and Nested Bottom Frame** (Правый и встроенный нижний фрейм) создает фреймы справа и снизу от текущего;
- ✓ значение **Top and Bottom Frames** (Верхний и нижний фреймы) создает фреймы сверху и снизу от текущего;

- ✓ значение **Left and Nested Top Frames** (Левый и встроенный верхний фреймы) создает фреймы слева и сверху от текущего;
- ✓ значение **Right and Nested Top Frame** (Правый и встроенный верхний фрейм) создает фреймы справа и сверху от текущего;
- ✓ значение **Top and Nested Left Frames** (Верхний и встроенный левый фреймы) создает фреймы сверху и слева от текущего;
- ✓ значение **Top and Nested Right Frame** (Верхний и встроенный правый фрейм) создает фреймы сверху и справа от текущего.

Обратите внимание, что слева от каждого значения списка **Frames** (Фреймы) расположен пояснительный рисунок, в котором наглядно изображен создаваемый результат.

Создадим новый фрейм, расположив его слева от основного содержимого.

- Щелкните мышью на фрейме для основного содержимого. Фрейм станет текущим, и в нем появится текстовый курсор.
- Выберите в открывающемся списке **Frames** (Фреймы), расположенном на панели инструментов **Insert** (Вставка), значение **Left Frame** (Левый фрейм). Слева от текущего фрейма будет добавлен новый фрейм для гиперссылок, и на экране появится диалог **Frame Tag Accessibility Attributes** (Атрибуты доступности тэга фрейма).

Так как мы создали фрейм слева, то новый фрейм будет иметь название **leftFrame** (Левый фрейм).

- Выберите в открывающемся списке **Frame** (Фрейм) диалога **Frame Tag Accessibility Attributes** (Атрибуты доступности тэга фрейма) значение **leftFrame**.
- Введите в поле ввода текста **Title** (Название) диалога **Frame Tag Accessibility Attributes** (Атрибуты доступности тэга фрейма) заголовок фрейма, например **Навигация**.
- Нажмите кнопку **OK**. Диалог **Frame Tag Accessibility Attributes** (Атрибуты доступности тэга фрейма) закроется.



---

*Вы всегда можете удалить любой фрейм. Для этого следует установить указатель мыши на границу удаляемого фрейма. Нажав и удерживая левую кнопку мыши, переместите указатель мыши к границе набора фреймов. После того как вы отпустите кнопку мыши, фрейм будет удален.*

---

Теперь, когда все необходимые нам фреймы созданы, приступим к сохранению набора фреймов и web-страниц, которые в этих фреймах располагаются.

- Выберите команду меню **File ♦ Save All** (Файл ♦ Сохранить все). На экране появится диалог **Save As** (Сохранить как) (Рис. 4.6).

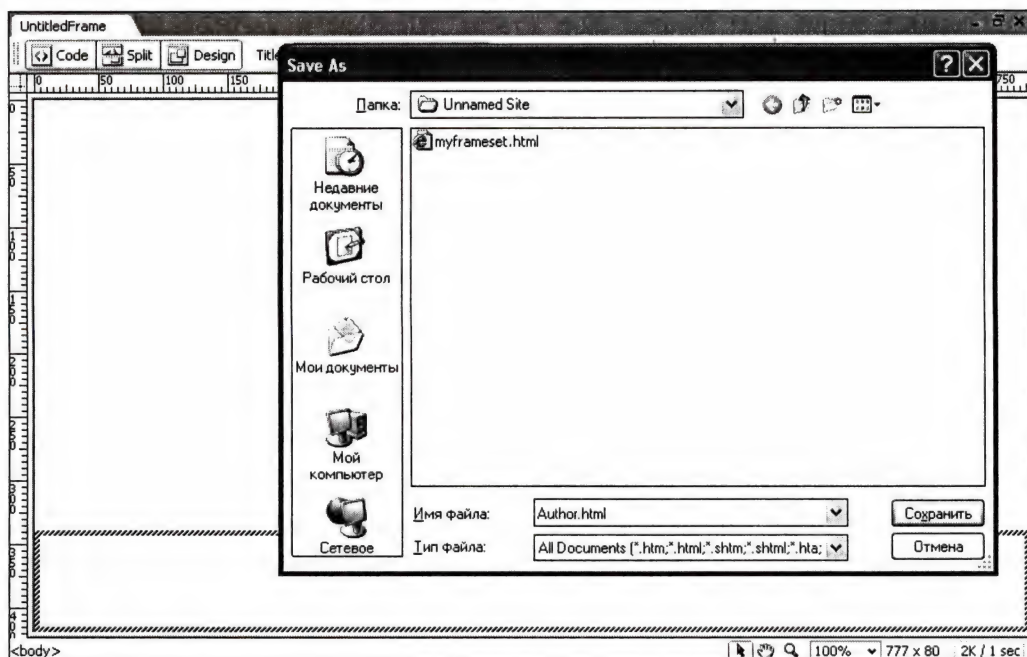


Рис. 4.6. Диалог **Save As** (Сохранить как)

Программа Macromedia Dreamweaver сначала предложит сохранить набор фреймов, а уж затем поочередно web-страницы, который располагаются во фреймах.

Фрейм, который в данный момент сохраняется, будет выделен толстой штриховой рамкой.

- Выберите в открывающемся списке **Папка** (Folder), расположенном в диалог **Save As** (Сохранить как), диск и папку, в которую необходимо сохранить файлы.
- Введите в поле ввода **Имя файла** (File name) имя, под которым необходимо сохранить файл.

К примеру, для удобства вы можете использовать следующие имена файлов:

- ✓ набор фреймов – **myframeset.html**;
- ✓ фрейм для заголовка – **title.html**;
- ✓ фрейм для сведений об авторских правах – **copyright.html**;
- ✓ фрейм для набора гиперссылок – **navig.html**;
- ✓ фрейм для основного содержимого – **main.html**.



- Нажмите кнопку **ОК**. Диалог **Save As** (Сохранить как) закроется, а набор фреймов и расположенные в них web-страницы будут сохранены.

Далее мы рассмотрим процесс заполнения созданных фреймов.

## Заполнение фреймов

В данном разделе мы познакомимся со способами изменения свойств фреймов. Затем заполним фреймы содержимым и освоим приемы оформления содержимого фреймов.

Чтобы работать с фреймами было удобнее, в программе Macromedia Dreamweaver существует панель инструментов **Frames** (Фреймы).

- Выберите команду меню **Window ♦ Frames** (Окно ♦ Фреймы). В правой части окна программы Macromedia Dreamweaver появится панель инструментов **Frames** (Фреймы) (Рис. 4.7).

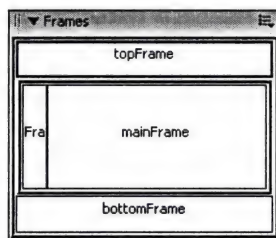


Рис. 4.7. Панель инструментов **Frames** (Фреймы)

Панель инструментов **Frames** (Фреймы) схематично отображает структуру набора фреймов. Данная панель инструментов позволяет быстро выбирать необходимые объекты. Как видно из схематического изображения документа на данной панели инструментов, мы имеем набор фреймов, в котором находятся фреймы **topFrame** (Верхний фрейм), **leftFrame** (Левый фрейм), **mainFrame** (Главный фрейм) и **bottomFrame** (Нижний фрейм).

Теперь приступим к работе и начнем с изменения свойств первого набора фреймов.

- Щелкните мышью на рамке фрейма **topFrame** (Верхний фрейм) на панели инструментов **Frames** (Свойства). Рамка фрейма будет выделена, а содержимое панели инструментов **Properties** (Свойства) изменится (Рис. 4.8).

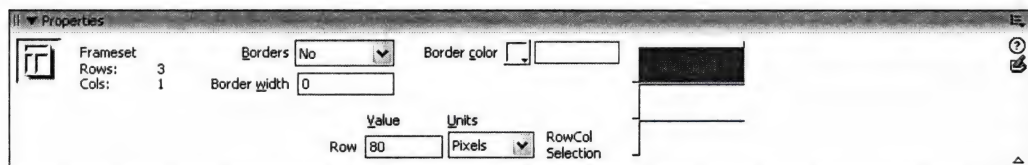


Рис. 4.8. Панель инструментов **Properties** (Свойства) с элементами управления, служащими для изменения свойств набора фреймов

С помощью элементов управления, расположенных на панели инструментов **Properties** (Свойства), можно изменить высоту фреймов. Чтобы выбрать фрейм, высоту которого требуется изменить, на панели инструментов **Properties** (Свойства) в группе **RowCol Selection** (Выбор строки или столбца) расположен элемент управления в виде схематичного изображения фреймов (Рис. 4.9).

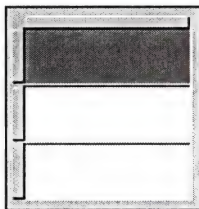


Рис. 4.9. Схематичное изображение фреймов на панели инструментов **Properties** (Свойства)

А в поле ввода текста **Value** (Значение), расположенном в группе элементов управления **Row** (Строка) панели инструментов **Properties** (Свойства), вводится высота фрейма, причем в открывающемся списке слева требуется указать единицу измерения:

- ✓ значение **Pixels** (Пиксели) для задания высоты в пикселях;
- ✓ значение **Percent** (Процент) для задания высоты в процентах от оставшегося свободного значения высоты;
- ✓ значение **Relative** (Относительный) для выбора всего доступного значения высоты.

В нашем примере высота верхнего и нижнего фрейма постоянна и равна **80** пикселям у каждого фрейма. А высота среднего фрейма будет занимать все оставшееся пространство окна программы – обозревателя Интернета.

Изменим высоту нижнего фрейма.

- Выберите нижний фрейм в группе **RowCol Selection** (Выбор строки или столбца), расположенной на панели инструментов **Properties** (Свойства).
- Введите в поле ввода текста **Value** (Значение), расположенном в группе элементов управления **Row** (Строка), значение высоты фрейма, например **50**.
- Убедитесь, что в открывающемся списке **Units** (Единицы измерения), расположенном в группе элементов управления **Row** (Строка), выбрано значение **Pixels** (Пиксели).

Также, с помощью панели инструментов **Properties** (Свойства), вы можете выбрать параметры рамки. Например, сделаем так, чтобы рамка не отображалась.

- Убедитесь, что в открывающемся списке **Borders** (Границы) выбрано значение **No**.

Изменим свойства внутреннего набора фреймов.

- Щелкните мышью на рамке внутреннего набора фреймов на панели инструментов **Frames** (Фреймы).

Обратите внимание, что схематичное изображение фреймов на панели инструментов **Properties** (Свойства) изменится и будет изображать левый и правый фреймы. Кроме того, вместо высоты вы сможете изменять ширину. А поле ввода текста **Row** (Строка) будет изменено на поле ввода текста **Column** (Столбец).

Увеличим ширину фрейма для набора гиперссылок.

- Выберите левый фрейм в группе **RowCol Selection** (Выбор строки или столбца), расположенной на панели инструментов **Properties** (Свойства).
- Введите в поле ввода текста **Value** (Значение), расположенном в группе элементов управления **Column** (Столбец), значение высоты фрейма, например **180**.
- Убедитесь, что в открывающемся списке **Units** (Единицы измерения), расположенном в группе элементов управления **Column** (Столбец), выбрано значение **Pixels** (Пиксели).

Таким образом, вы можете изменить размеры любого фрейма вашего проекта. А теперь рассмотрим приемы изменения параметров отдельных фреймов.

- Щелкните мышью на фрейме **topFrame** (Верхний фрейм), расположенном на панели инструментов **Frames** (Фреймы). Содержимое панели инструментов **Properties** (Свойства) изменится, и отобразятся элементы управления параметрами отдельных фреймов (Рис. 4.10).

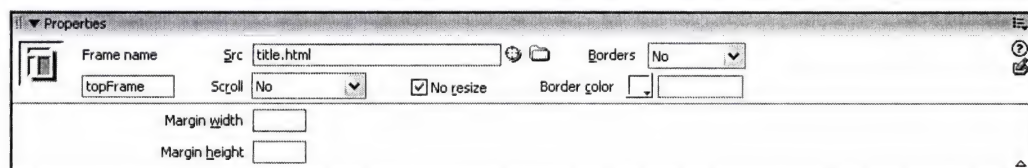


Рис. 4.10. Панель инструментов **Properties** (Свойства) для изменения параметров фреймов

Выбрав необходимое значение в открывающемся списке **Scroll** (Прокрутка), вы можете определить наличие у редактируемого фрейма полос прокрутки:

- ✓ значение **No** (Нет) – не отображать полосы прокрутки;
- ✓ значение **Yes** (Да) – всегда отображать полосы прокрутки;
- ✓ значение **Auto** (Авто) – отображать полосы прокрутки при необходимости;
- ✓ значение **Default** (По умолчанию) – соответствует настройкам обозревателя Интернета.

Вы также можете запретить пользователям изменять размеры фреймов.

- Установите флажок **No resize** (Нет изменению размера).

Мы рассмотрели основные параметры фреймов, настройка которых вам может понадобиться при создании своих первых проектов. А теперь приступим к заполнению фреймов.

- Щелкните мышью на верхнем фрейме в окне документа. В указанном фрейме появится текстовый курсор.

Заполнение и оформление фреймов не отличается от заполнения и оформления обычных web-страниц.

- Введите любой текст, например **Здесь будет располагаться заголовок и эмблема сайта.**

Перейдем к фрейму для сведений об авторских правах.

- Щелкните мышью на нижнем фрейме в окне документа. В указанном фрейме появится текстовый курсор.
- Введите текст, например **Здесь будут располагаться сведения об авторских правах.**

Изменим содержимое фрейма, который будет содержать набор гиперссылок.

- Щелкните мышью на фрейме, созданном для набора гиперссылок, в окне документа. В указанном фрейме появится текстовый курсор.
- Введите текст, например **Раздел гиперссылок.**

Наполним содержимым основной фрейм.

- Щелкните мышью на фрейме для основного содержимого. В указанном фрейме появится текстовый курсор.
- Введите любой текст, например краткое приветствие посетителям вашего web-сайта.

Наш проект стал примерно таким, как изображено на Рис. 4.11.

Обратим ваше внимание, что заполнение и оформление фреймов не отличается от работы с обычными web-страницами. В любом фрейме вы можете разместить текст, рисунки, таблицы и другие объекты.

Сохраним проект.

- Выберите команду меню **File ♦ Save All** (Файл ♦ Сохранить все).

На данном этапе программа Macromedia Dreamweaver выводить дополнительные диалоги на экран не будет, и результаты изменений будут сохранены в ранее указанные файлы.



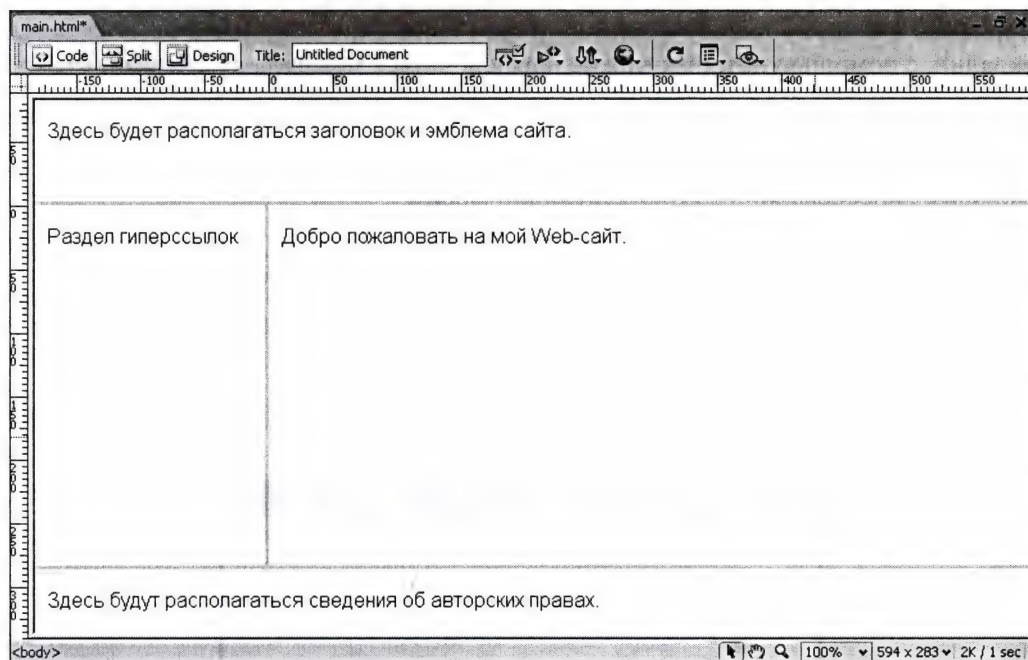


Рис. 4.11. Фреймы с содержимым

Мы рассмотрели методы заполнения фреймов, а также приемы изменения свойств наборов фреймов и отдельных фреймов. Далее вы познакомитесь со способами навигации по фреймам, после чего вы сможете создавать профессиональные web-сайты на основе фреймового web-дизайна.

## Навигация по фреймам

В данном разделе мы подробно рассмотрим приемы создания гиперссылок для проектов сайтов на основе фреймового web-дизайна. А также подробно разберем параметр **Target** (Цель) гиперссылки.

Как было отмечено ранее, каждый фрейм имеет уникальное имя. Данное имя мы можем указать в параметре **Target** (Цель) гиперссылки, тем самым выбирая в какой фрейм загрузится связанная с гиперссылкой web-страница. Поэтому создадим новую web-страницу, которая будет загружаться в фрейм для основного содержимого.

- Создайте новую web-страницу.
- Введите на данную web-страницу какой-нибудь текст, например **Это страница 2**.
- Сохраните данную web-страницу под именем **page2.html**.

Вернемся к нашему набору фреймов. В заголовке окна документа расположены вкладки, с помощью которых можно переключаться между документами.

- Щелкните мышью на первой вкладке окна документа. В окне документа отобразится наш фреймовый документ.

Добавим гиперссылки в соответствующий фрейм.

- Щелкните мышью на фрейме для набора гиперссылок. В данном фрейме появится текстовый курсор.
- Установите текстовый курсор в позицию, в которую необходимо вставить гиперссылку.
- Выберите команду меню **Insert ♦ Hyperlink** (Вставка ♦ Гиперссылка). На экране появится диалог **Hyperlink** (Гиперссылка) (Рис. 4.12).

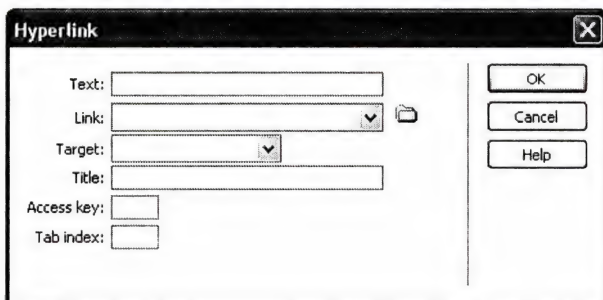



Рис. 4.12. Диалог **Hyperlink** (Гиперссылка)

- Введите в поле ввода **Text** (Текст) текст гиперссылки, например **На главную**.
- Щелкните мышью на кнопке  **Browse** (Обзор), расположенной слева от открывающегося списка **Link** (Ссылка). На экране появится диалог **Select File** (Выбор файла) (Рис. 4.13).
- Выберите любой файл, например **main.html**. В поле ввода **Имя файла** (File name) появится имя выбранного файла.
- Нажмите кнопку **OK**. Диалог **Select File** (Выбор файла) закроется. В поле ввода **Link** (Ссылка) диалога **Hyperlink** (Гиперссылка) появятся путь и название выбранного файла.

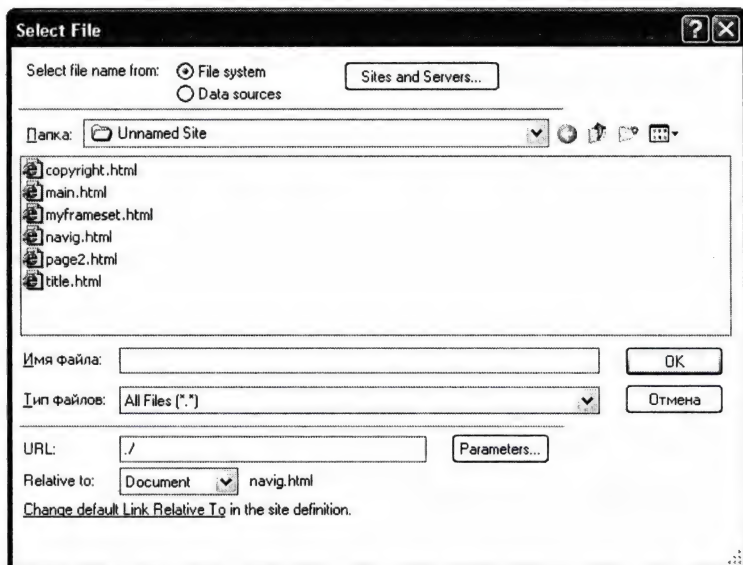


Рис. 4.13. Диалог **Select File** (Выбор файла)


Важным параметром для навигации по фреймам служит параметр **Target** (Цель). Некоторые значения открывающегося списка **Target** (Цель) мы уже рассматривали ранее. Рассмотрим значения открывающегося списка **Target** (Цель) более подробно:

- ✓ **\_blank** (Бланк) – web-страница загружается в новое окно обозревателя Интернета;
- ✓ **\_self** (Сам) – web-страница загружается во фрейм, в котором расположена данная гиперссылка;
- ✓ **\_parent** (Родитель) – web-страница загружается во фрейм набора фреймов более высокого уровня;
- ✓ **\_top** (Верх) – web-страница загружается в текущее окно обозревателя Интернета;
- ✓ **имя\_фрейма** – web-страница загружается в указанный фрейм.

Нам необходимо, чтобы web-страница загружалась в фрейм для основного содержимого. Данный фрейм имеет имя **mainFrame**, поэтому выполните следующие действия.

- Выберите в открывающемся списке **Target** (Цель) значение **mainFrame**.
- Нажмите кнопку **OK**. Диалог **Hyperlink** (Гиперссылка) закроется, а в позиции, в которой расположен текстовый курсор, появится гиперссылка.

Добавим еще одну гиперссылку в том же фрейме, на следующей строке.

- Нажмите клавишу **Enter**. Текстовый курсор будет установлен на следующую строку после добавленной гиперссылки.
- Выберите команду меню **Insert ♦ Hyperlink** (Вставка ♦ Гиперссылка). На экране появится диалог **Hyperlink** (Гиперссылка).
- Введите в поле ввода **Text** (Текст) текст гиперссылки, например **На вторую страницу**.
- Щелкните мышью на кнопке  **Browse** (Обзор), расположенной слева от открывающегося списка **Link** (Ссылка). На экране появится диалог **Select File** (Выбор файла).
- Выберите ранее созданный файл **page2.html**. В поле ввода **Имя файла** (File name) появится имя выбранного файла.
- Нажмите кнопку **OK**. Диалог **Select File** (Выбор файла) закроется. В поле ввода **Link** (Ссылка) диалога **Hyperlink** (Гиперссылка) появятся путь и название выбранного файла.
- Выберите в открывающемся списке **Target** (Цель) значение **mainFrame**.
- Нажмите кнопку **OK**. Диалог **Hyperlink** (Гиперссылка) закроется, а в позиции, в которой расположен текстовый курсор, появится гиперссылка.

Сохраним полученные результаты, а затем посмотрим проект в ассоциированной программе.

- Выберите команду меню **File ♦ Save All** (Файл ♦ Сохранить все). Проект будет сохранен.
- Выберите команду **File ♦ Preview in Browser ♦ IExplorer 6.0** (Файл ♦ Просмотр в браузере ♦ IExplorer 6.0). На экране появится окно обозревателя Интернета с нашей web-страницей (Рис. 4.14).



---

*Стоит отметить, что название программы – обозревателя Интернета может отличаться от указанного в примере.*

---

В окне обозревателя Интернета вы видите web-страницу такой, какой ее увидят посетители. Попробовав перейти по созданным нами гиперссылкам, вы убедитесь, как просто и удобно становится работать с проектом вашего сайта.



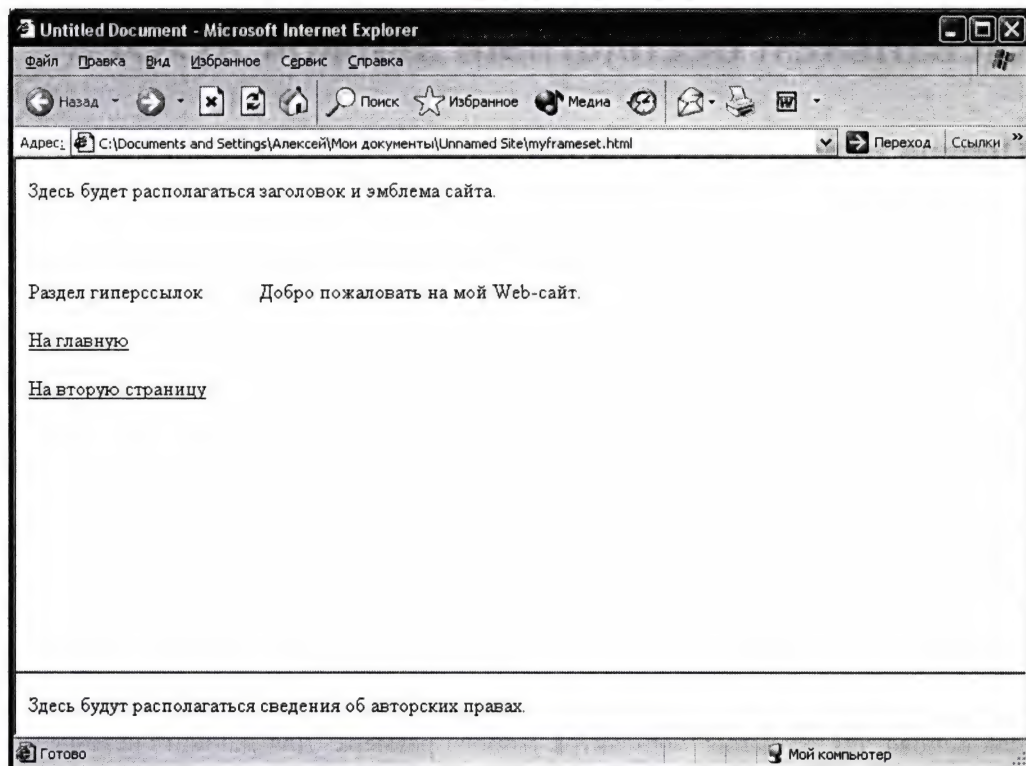


Рис. 4.14. Готовая Web-страница

## Заключение

В данной главе мы рассмотрели приемы работы с фреймовым дизайном. Мы создали набор фреймов, заполнили каждый фрейм содержимым. А также разобрались с навигацией по фреймами и создали несколько гиперссылок.

В следующей главе мы познакомимся с приемами создания web-порталов. Рассмотрим принципы их работы и «попробуем на ощупь» движок для построения web-порталов.

## ГЛАВА 5.

# Осваиваем бесплатный движок XOOPS

## Первое знакомство с XOOPS 2.x.x

В предыдущих главах мы рассматривали создание web-страниц и web-сайтов, которые больше напоминают электронные книги или журналы. Они позволяют посетителям лишь получать информацию. Однако в Интернете существуют web-сайты, на которых организован удобный поиск информации, есть форум, чат и многое другое. Такие web-сайты часто называют порталами. Сложно однозначно сказать, что такое web-портал. Мы под этим термином подразумеваем крупный web-сайт с большим количеством информации по определенной тематике и предоставляющий посетителям много дополнительных возможностей по общению друг с другом, поиску информации и других. web-порталы представляют собой специальные программы, которые выполняются на web-сервере и формируют web-страницы, содержимое которых может быть взято из различных источников, например из баз данных или из других web-сайтов. Существует большое количество систем построения web-порталов, одной из которых является система XOOPS.

Система построения web-порталов XOOPS может быть использована как удобная основа для создания web-сайтов любого размера. Для данной системы построения web-порталов уже написано большое количество модулей, которые значительно расширяют функции системы. С помощью данной системы построения web-порталов вы можете создать и небольшой web-сайт-визитку, и сетевой дневник, и Интернет-магазин, словом, все, что вам в голову придет. Для системы XOOPS существует много различной документации, в том числе и на русском языке. Многие модули и сама система переведены на русский язык. Кроме всего прочего, существует официальный web-сайт системы XOOPS на русском языке, который расположен по адресу <http://www.xoops2.ru>. На этом web-сайте вы сможете загрузить необходимые модули и русификации к ним, почитать документацию и новости, а также задать интересующие вас вопросы на форуме и получить ответ. Система построения XOOPS разрабатывается большим количеством людей по всему миру и к тому же бесплатна.

## Что такое XOOPS и как с этим работать

Система построения web-порталов XOOPS расшифровывается как **eXtensible Object Oriented Portal System** (Расширяемая Объектно-Ориентированная Портальная Система). Система XOOPS – это программа, написанная на языке **PHP**, предназначенная для создания Web-порталов. Работать с системой очень удобно и приятно, все настраивается и устанавливается практически одним щелчком мыши. Данная система позволяет персонализировать пользователей,

устанавливать новые темы, а благодаря поддержке модулей стираются границы использования этой системы. Начнем наше знакомство с установки системы XOOPS на web-сервер.

## Установка системы XOOPS 2.x.x

Система создания web-порталов XOOPS устанавливается на Интернет-сервер с поддержкой PHP и баз данных. Рассмотрим технические требования системы XOOPS:

- ✓ Web-сервер: **Apache** или **IIS**;
- ✓ PHP 4.1.0 или более поздняя версия, рекомендуется PHP 4.1.1 или более поздняя версия;
- ✓ Базы данных MySQL 3.23.xx.

Для начала необходимо найти подходящего хостинг-провайдера. После того как вы заключите договор с хостинг-провайдером и зарегистрируете доменное имя для вашего web-портала, вы сможете приступить к установке системы XOOPS.



---

**Хостинг-провайдер** – это организация, которая размещает на своем сервере ваш web-сайт. Как правило, размещение сайта происходит на платной основе, включающей взнос за регистрацию доменного имени, а также ежемесячный (ежегодный) платеж.

---

Прежде чем приступить к установке системы XOOPS, вам понадобятся следующие данные:

- ✓ Доменное имя вашего web-портала, то есть адрес в Интернете;
- ✓ Адрес базы данных в Интернете, ее имя, логин и пароль.

Данная информация окажется в вашем распоряжении после того, как хостинг-провайдер создаст ваш web-сервер и базу данных.

Кроме того, для копирования файлов на web-сервер часто используют FTP-сервер. Поэтому, вполне возможно для копирования файлов на web-сервер вам понадобятся логин и пароль к FTP-серверу.

Архив с самой системой построения web-порталов вы можете загрузить с web-сайта **www.xoops2.ru**. Данный web-сайт является официальным русскоязычным представительством данной системы.

Теперь необходимо распаковать архив с системой и скопировать на web-сервер нужные файлы.



- Скопируйте во временную папку **C:\X** загруженные из Интернета архивы **xoops-2.2.3a-Final.zip** и **xoops\_v22\_ru.zip**.

Обратите внимание, что файл **xoops-2.2.3a-Final.zip** – это заархивированный дистрибутив системы XOOPS, а архив **xoops\_v22\_ru.zip** содержит файлы для перевода системы на русский язык. Архив **xoops-2.2.3a-Final.zip** содержит три папки: **docs**, **extras** и **html**.

- Распакуйте архив **xoops-2.2.3a-Final.zip**, например в папку **C:\X\XOOPS**.

Далее, чтобы система была на русском языке, необходимо установить русификацию из архива **xoops-2.2.3a-Final.zip**.

- Распакуйте архив **xoops-2.2.3a-Final.zip** в папку **C:\X\XOOPS\html**.

Теперь все содержимое папки **C:\X\XOOPS\html** необходимо скопировать в корневую папку web-сервера. О том, как это лучше сделать, вам пояснит провайдер вашего web-сервера.

- Скопируйте содержимое папки **C:\X\XOOPS\html** в корневую папку вашего web-сервера.

Затем потребуется запустить обозреватель Интернета и ввести в поле ввода **Адрес** (Address) адрес вашего web-сервера.

- Запустите обозреватель Интернета, например Internet Explorer.
- В поле ввода **Адрес** (Address) введите адрес вашего web-портала. Так как вначале потребуется установить систему XOOPS, вы увидите в окне обозревателя Интернета первую страницу мастера установки (Рис. 5.1).

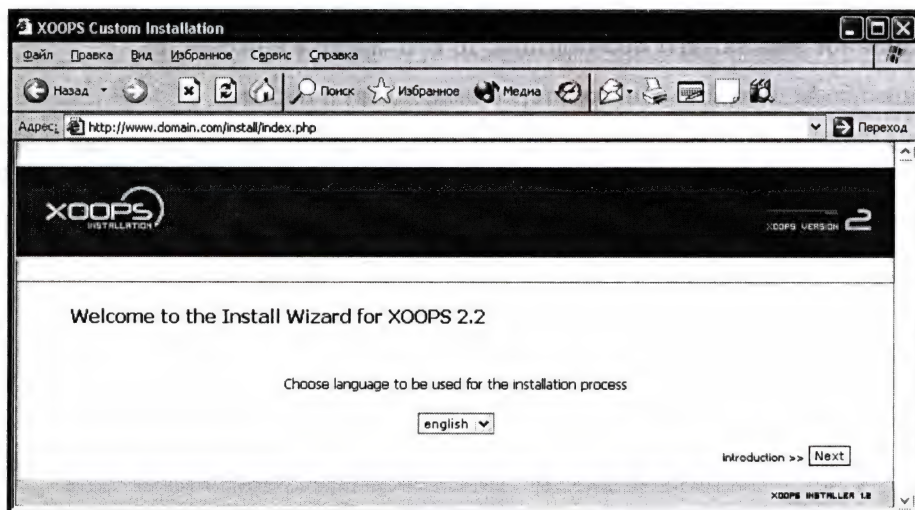


Рис. 5.1. Первая web-страница мастера установки



- В открывающемся списке **Choose language to be used for the installation process** (Выберите язык, который будет использоваться в процессе установки) выберите строку **russian** (Русский).
- Щелкните мышью на кнопке **Next** (Продолжить). Содержимое web-страницы мастера установки изменится (Рис. 5.2).

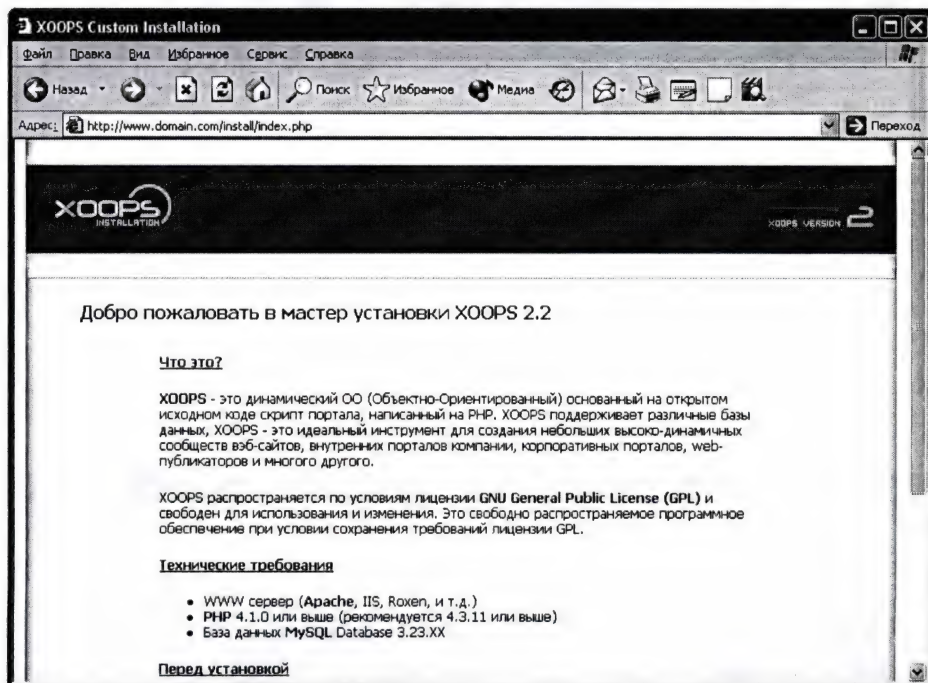


Рис. 5.2. Вторая web-страница мастера установки

Обратите внимание, что информация на web-странице представлена теперь на русском языке. На данной web-странице вы увидите информацию о системе XOOPS, технические требования и некоторую другую информацию.

- Щелкните мышью на кнопке **Продолжить** (Next) для перехода к следующему шагу. Содержимое web-страницы мастера установки изменится (Рис. 5.3).

На экране появится информация о проверке прав доступа к файлам и каталогам.

- Щелкните мышью на кнопке **Продолжить** (Next). Содержимое страницы мастера установки изменится (Рис. 5.4).

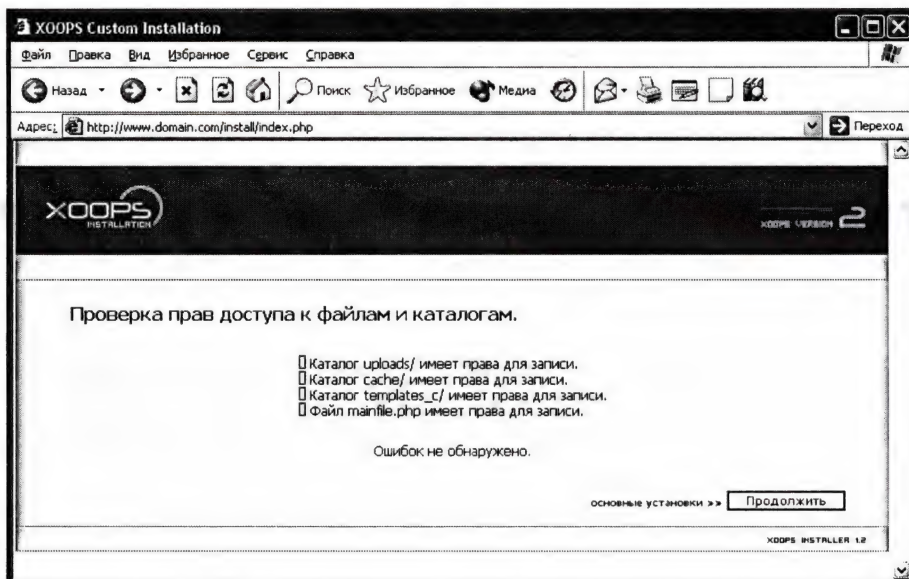


Рис. 5.3. Третья web-страница мастера установки

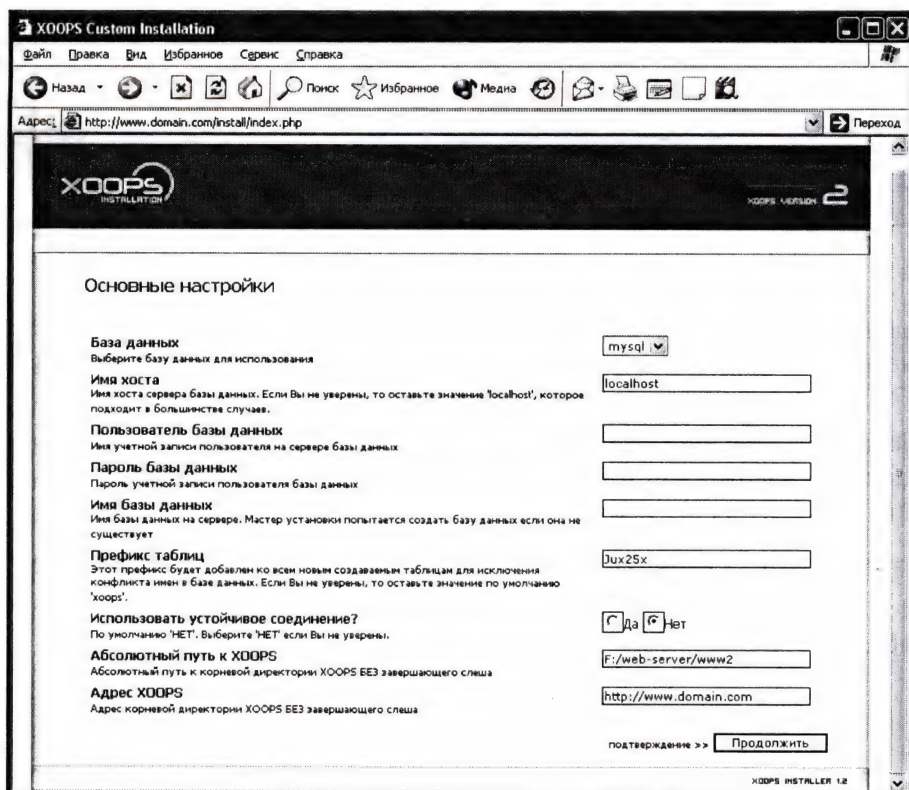


Рис. 5.4. Четвертая web-страница мастера установки

На данной странице потребуется указать адрес сервера баз данных, логин и пароль к базе данных, а также имя базы данных.

- В поле ввода **Имя хоста** (Database Hostname) введите адрес сервера баз данных. Данный адрес вы должны получить у хостинг-провайдера.
- В поле ввода **Пользователь базы данных** (Database username) введите логин для доступа к базе данных.
- В поле ввода **Пароль базы данных** (Database password) введите пароль для доступа к базе данных.
- В поле ввода **Имя базы данных** (Database name) введите имя вашей базы данных.

Остальные параметры установлены системой XOOPS автоматически, поэтому эти значения изменять не рекомендуется.

- Если все в порядке, щелкните мышью на кнопке **Продолжить** (Next). Содержимое web-страницы изменится (Рис. 5.5).

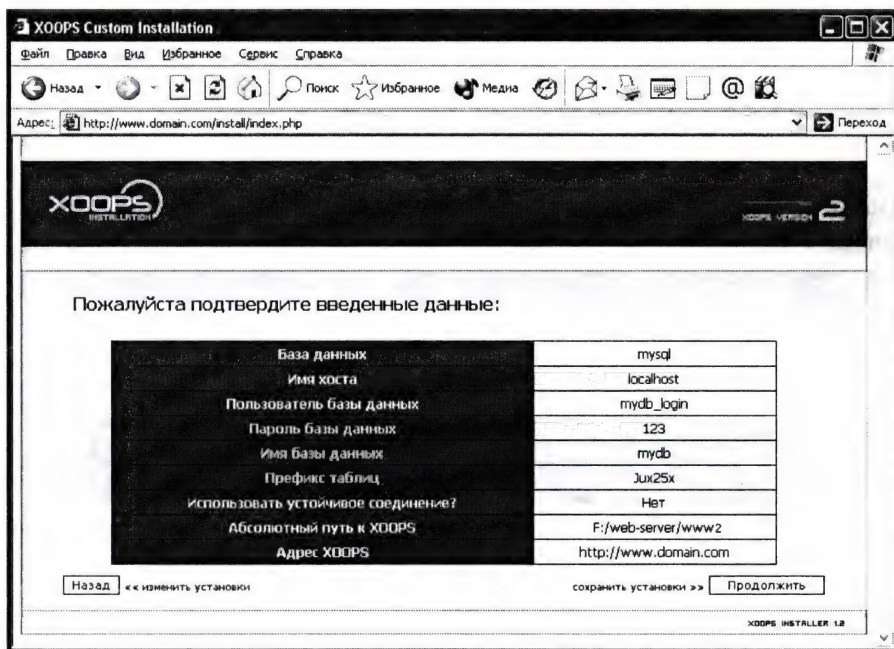


Рис. 5.5. Пятая web-страница мастера установки

Вам будет предложено проверить все данные.

- Если все правильно, щелкните мышью на кнопке **Продолжить** (Next). Содержимое web-страницы изменится (Рис. 5.6).
- На данной странице отображается служебная информация о проделанных действиях и успешности их выполнения.



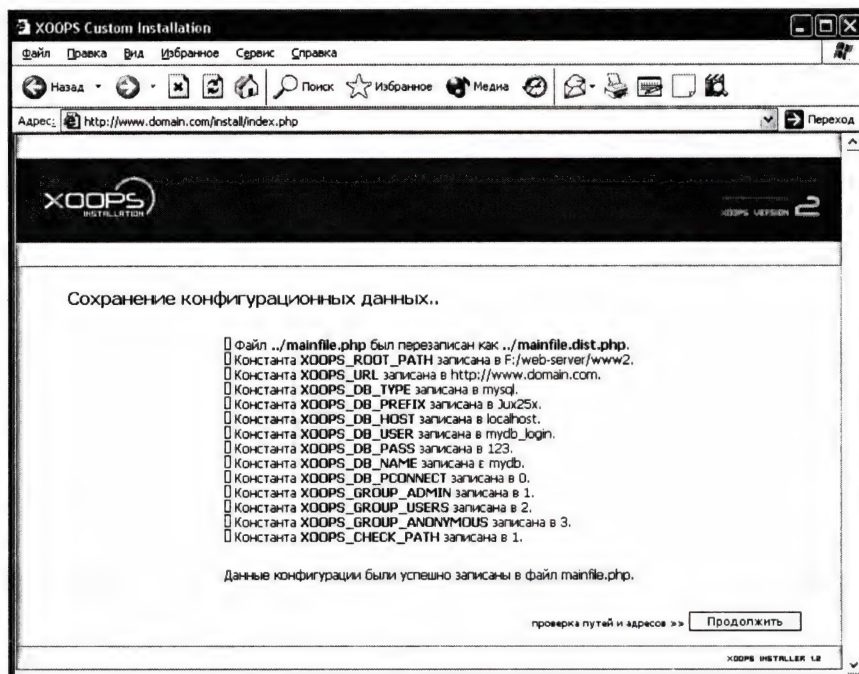


Рис. 5.6. Шестая web-страница мастера установки

- Щелкните мышью на кнопке **Продолжить** (Next). Содержимое web-страницы изменится (Рис. 5.7).

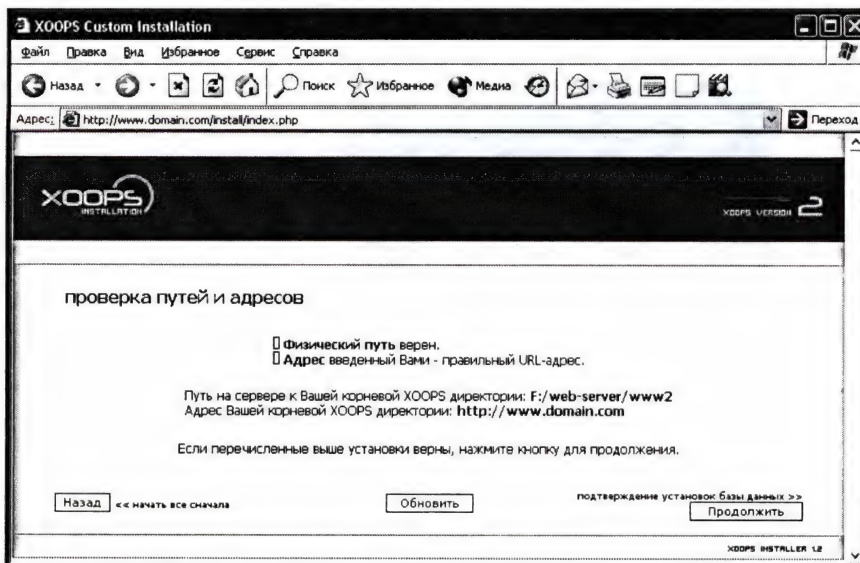


Рис. 5.7. Седьмая web-страница мастера установки



На данной web-странице также отображается информация об успешном завершении процесса проверки адресов.

- Щелкните мышью на кнопке **Продолжить** (Next) для перехода к следующей странице мастера установки. Содержимое web-страницы изменится (Рис. 5.8).

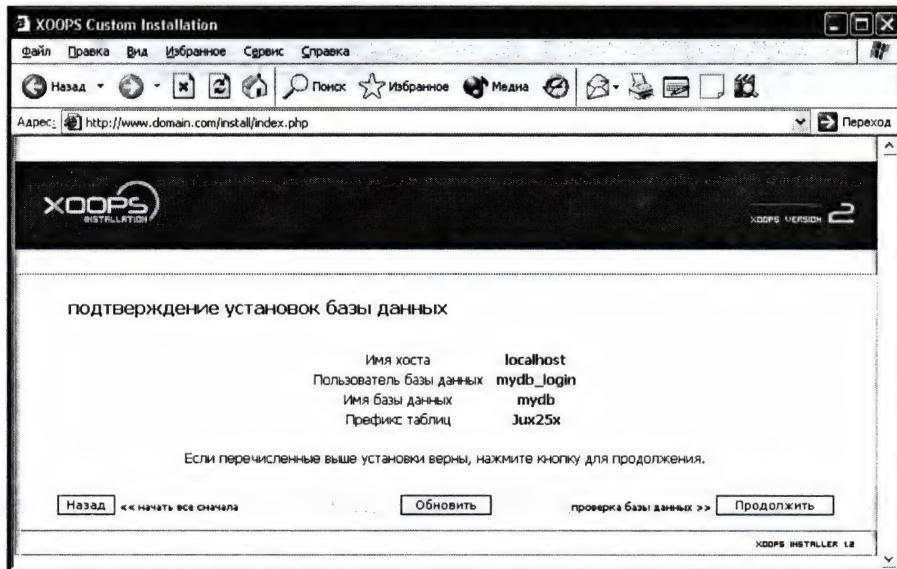


Рис. 5.8. Восьмая web-страница мастера установки

На восьмой странице мастера установки вам будет предложено подтвердить установки базы данных или, в случае возникновения ошибок, начать процесс настройки системы сначала.

- Щелкните мышью на кнопке **Продолжить** (Next). Будет запущен процесс проверки работоспособности системы с данными установками, и появится информация об успешном завершении операции (Рис. 5.9).
- Щелкните мышью на кнопке **Продолжить** (Next). В окне обозревателя появится список созданных таблиц (Рис. 5.10).

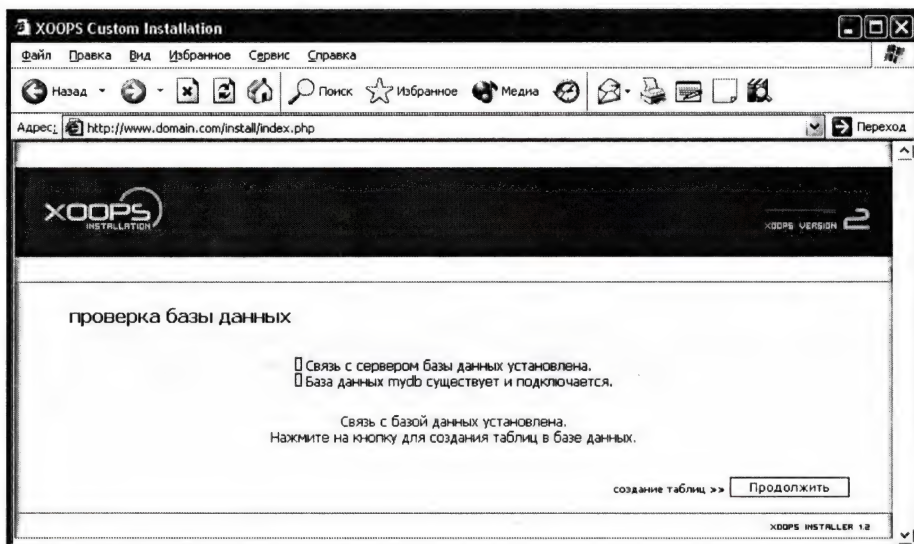


Рис. 5.9. Девятая web-страница мастера установки

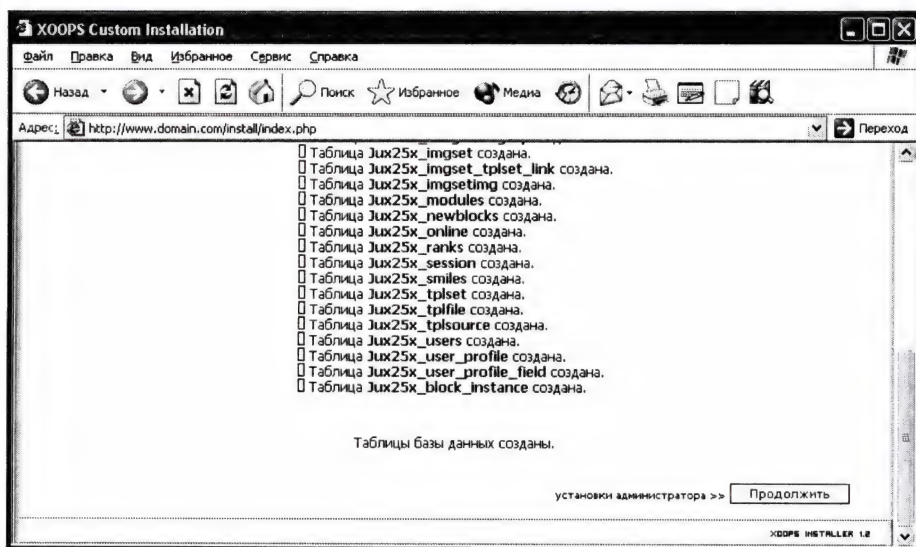


Рис. 5.10. Десятая web-страница мастера установки

- Щелкните мышью на кнопке **Продолжить** (Next). Содержимое web-страницы изменится (Рис. 5.11).

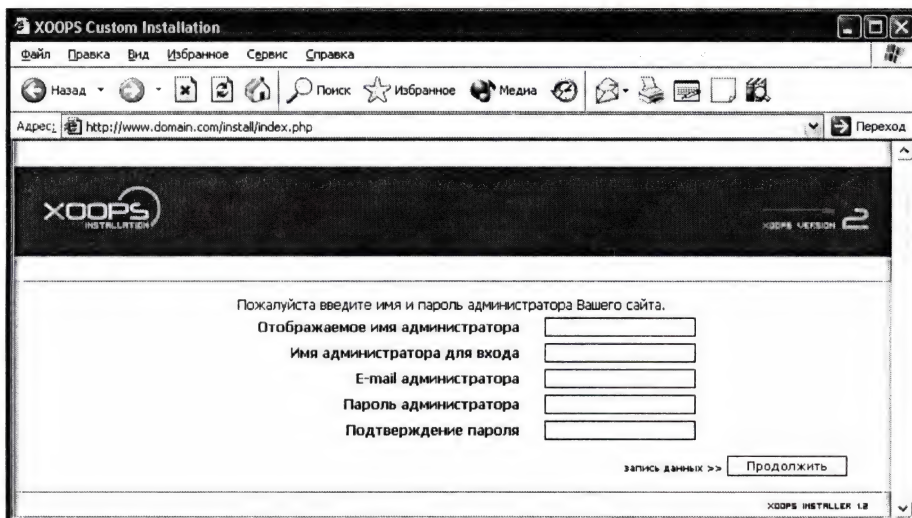


Рис. 5.11. Одиннадцатая web-страница мастера установки

- В поле ввода **Отображаемое имя администратора** (Displayed admin name) введите имя администратора, которое будет отображаться на web-странице, например **Администратор**.
- В поле ввода **Имя администратора для входа** (Admin name for enter) введите имя, которое потребуется ввести для входа в систему, например **admin**.
- В поле ввода **E-mail администратора** (Admin e-mail) введите свой адрес электронной почты.
- В поле ввода **Пароль администратора** (Admin password) введите пароль, который будет использоваться для входа в систему.
- В поле ввода **Подтверждение пароля** (Confirm password) введите пароль еще раз для подтверждения безошибочного ввода.
- Щелкните мышью на кнопке **Продолжить** (Next). На экране появится информация об успешной установке меню и модулей (Рис. 5.12).

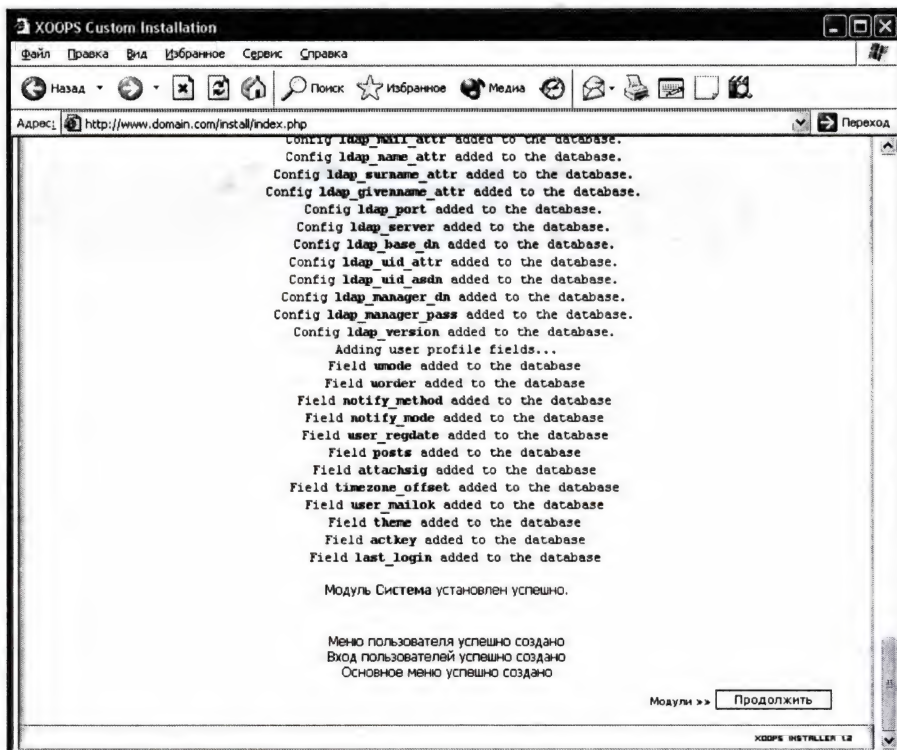


Рис. 5.12. Двенадцатая web-страница мастера установки

- Щелкните мышью на кнопке **Продолжить** (Next) для перехода к следующему шагу. Содержимое web-страницы изменится (Рис. 5.13).

На данном этапе установки вам будет предложено установить два модуля:

- ✓ Модуль **Личные сообщения** (Private Messaging) позволяет зарегистрированным на web-портале пользователям обмениваться сообщениями;
- ✓ Модуль **Расширенный профиль** (User management) позволяет посетителям регистрироваться на портале.
- Мы установим оба модуля.



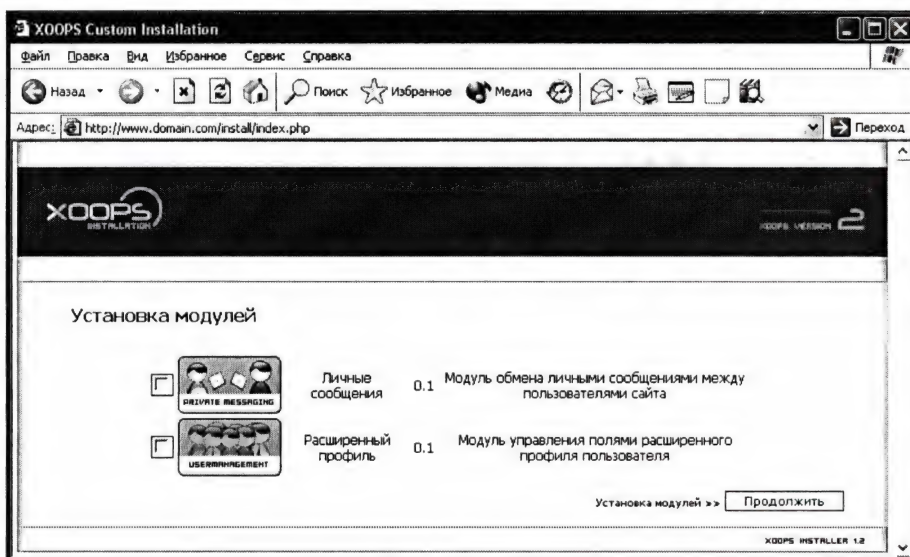


Рис. 5.13. Тринадцатая web-страница мастера установки

- Установите флажок **Личные сообщения** (Private Messaging).
- Установите флажок **Расширенный профиль** (User management).
- Щелкните мышью на кнопке **Продолжить** (Next). Содержимое web-страницы изменится (Рис. 5.14).

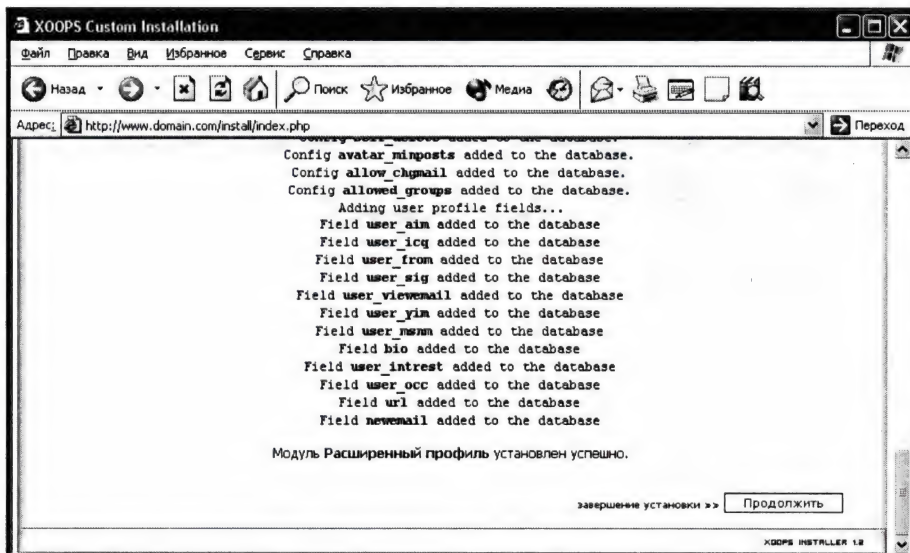


Рис. 5.14. Четырнадцатая web-страница мастера установки

- Щелкните мышью на кнопке **Продолжить** (Next) для завершения установки и перехода к последней странице мастера установки (Рис. 5.15).

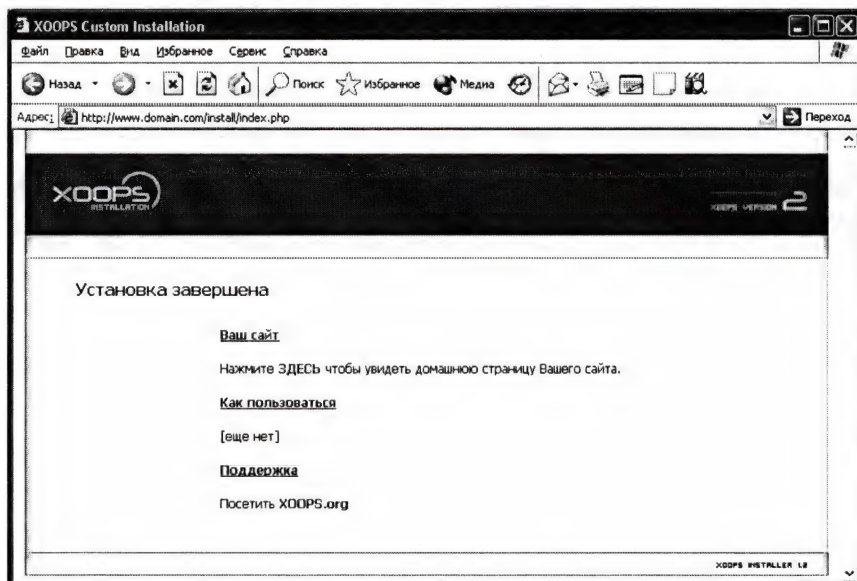


Рис. 5.15. Завершающая web-страница мастера установки

- Для перехода на главную web-страницу вашего сайта щелкните мышью на слове **ЗДЕСЬ** в строке **Нажмите ЗДЕСЬ чтобы увидеть домашнюю страницу Вашего сайта.** На экране появится первая страница вашего web-портала (Рис. 5.16).

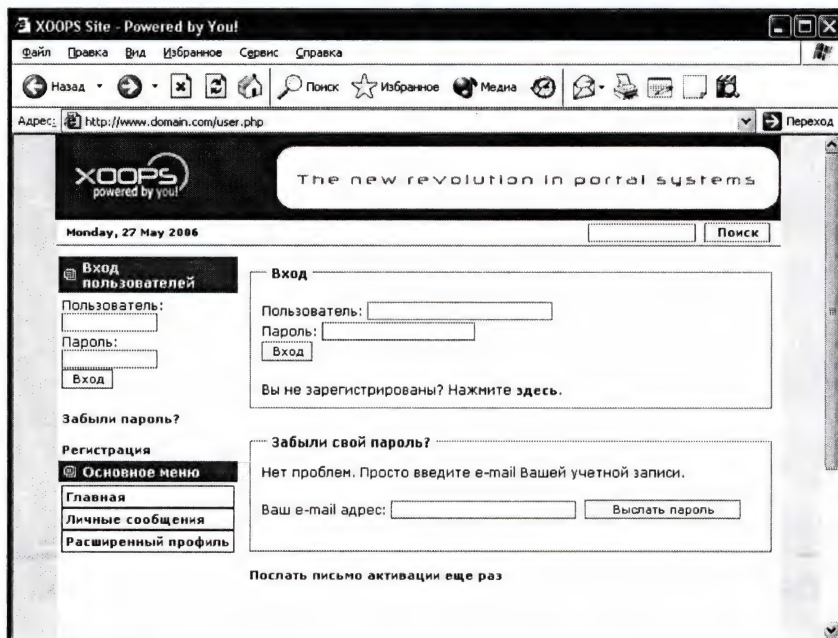


Рис. 5.16. Web-страница для входа

Итак, мы установили систему построения web-порталов XOOPS на сервере. Теперь необходимо удалить из корневой папки сервера каталог **install**. Удаление файлов и папок происходит таким же образом, как и загрузка файлов на сервер.

➤ Удалите из корневой папки web-сервера папку **install**.

Система XOOPS успешно загружена на сервер, и настало время рассмотреть структуру папок и файлов на сервер, и об этом вы узнаете в следующем разделе.

## Структура файлов

Благодаря хорошо продуманной структуре файлов и папок, система построения web-порталов XOOPS легко расширяема. Мы рассмотрим структуру файлов системы XOOPS в целом, а также структуру файлов модулей и тем оформления. Общее представление о структуре файлов в системе XOOPS позволит вам более уверенно устанавливать модули и темы в системе и при этом не допускать ошибок.

Напомним, что архив, в котором распространяется система XOOPS, содержит три папки, одна из которых называется **html**. Содержимое этой папки, загруженное на web-сервер, состоит из следующих директорий:

- ✓ Папка **cache**. В эту папку система XOOPS записывает различную служебную информацию, поэтому необходимо установить право записи в эту папку;
- ✓ Папка **templates\_c**. Оформление системы XOOPS построено на основе шаблонов, а для ускорения работы системы шаблоны оптимизируются и записываются в данную папку. Право записи в эту папку также необходимо установить;
- ✓ В папке **images** содержатся рисунки, которые использует система XOOPS;
- ✓ Папка **modules**. В этой папке хранятся модули, расширяющие функциональные возможности системы XOOPS;
- ✓ В папке **themes** содержатся темы оформления системы XOOPS;
- ✓ В папке **language** хранятся папки и файлы, определяющие поддерживаемые системой языки.

Многие файлы системы представляют собой специальные сценарии, выполняя команды которых, на сервере генерируются web-страницы. Большинство сценариев не запускается автоматически, а служит частью других сценариев. Сценарий, который генерирует главную web-страницу портала, находится в корневой папке портала и носит название **index.php**. Таким образом, этот файл – главная страница портала, созданного на основе системы XOOPS.

Мы рассмотрели структуру папок и файлов портала, основанного на системе XOOPS, и теперь познакомимся с основными принципами работы системы.

## Принципы работы

На этом уроке мы познакомимся с принципами работы с системой XOOPS. Мы рассмотрим выполнение наиболее важных настроек, которые позволят начать эксплуатацию портала, построенного на основе системы XOOPS.

Ранее, устанавливая систему XOOPS на web-сервер, мы вводили имя и пароль главного администратора портала. Дело в том, что в системе XOOPS организовано разграничение прав, то есть не все пользователи имеют право настраивать систему. Система XOOPS различает три группы пользователей:

- ✓ **Анонимные пользователи** – посетители, которые не зарегистрированы на web-портале, поэтому имеют доступ лишь к разрешенным ресурсам и возможностям портала;
- ✓ **Зарегистрированные пользователи** – посетители, которые зарегистрированы на web-портале, обладающие большими возможностями, чем анонимные пользователи. Каждый анонимный пользователь может зарегистрироваться на web-портале, чтобы стать зарегистрированным пользователем;
- ✓ **Web-мастера** – посетители, которые участвуют в создании, редактировании, настройке и администрировании web-портала, или определенных его частей и разделов.

Пользователь, имеющий больше всех прав, имя и пароль которого мы вводили в процессе установки системы XOOPS, может настраивать систему XOOPS, доверять другим пользователям вести какие-либо разделы, создавать и удалять группы пользователей, называется **Главным администратором Web портала**. Имя и пароль главного администратора нам понадобится далее.

- Запустите программу – обозреватель Интернета, например Internet Explorer.
- В поле ввода **Адрес** (Address) введите Интернет-адрес вашего портала. В окне обозревателя Интернета появится главная страница вашего сайта (Рис. 5.17).



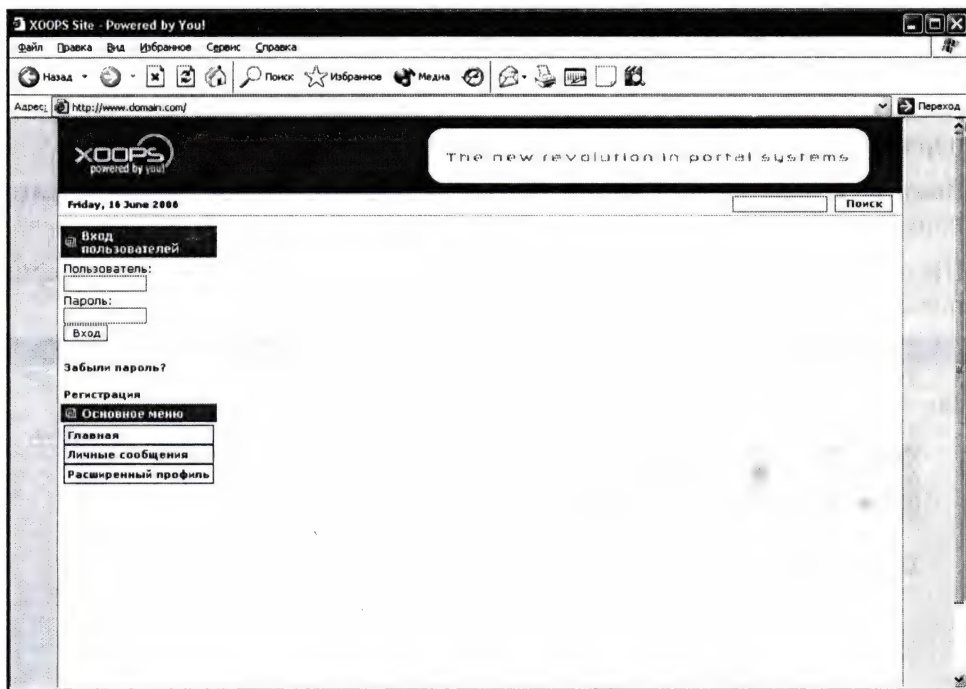


Рис. 5.17. Главная страница портала

В левой части главной страницы портала расположена группа элементов управления **Вход пользователей** (Users login) (Рис. 5.18).

Рис. 5.18. Группа элементов управления **Вход пользователей** (Users login)

Чтобы войти на web-портал, в указанной группе расположены поля ввода **Пользователь** (User) и **Пароль** (Password), в которых необходимо указать свои данные – имя и пароль. Если вы забыли свое имя или пароль, но помните адрес электронной почты, который вы вводили при регистрации, вы можете воспользоваться ссылкой **Забыли пароль?** (Lost your Password?). Сведения о зарегистрированном пользователе будут высланы на указанный адрес электронной почты.

Новым же пользователям для регистрации на web-портале необходимо проследовать по ссылке **Регистрация** (Not register).

- Введите в поле ввода **Пользователь** (User) имя главного администратора портала, то есть имя, указанное вами при установке системы XOOPS.
- Введите в поле ввода **Пароль** (Password) пароль главного администратора портала.
- Щелкните мышью на кнопке **Вход** (Enter). В окне обозревателя Интернета появится главная страница пользователя (Рис. 5.19).

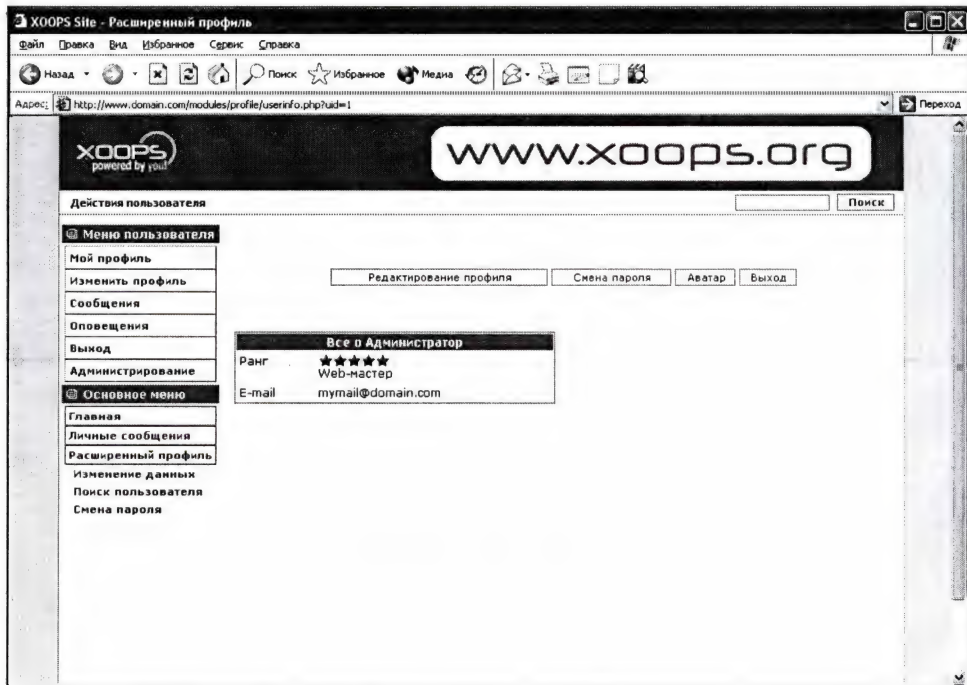


Рис. 5.19. Главная страница пользователя

В левой части главной страницы пользователя расположена группа элементов управления **Меню пользователя** (User menu), предоставляющая доступ к средствам администрирования.

- Щелкните мышью на ссылке **Администрирование** (Administrate) в группе элементов управления **Меню пользователя** (User menu). В окне обозревателя Интернета появится страница администрирования (Рис. 5.20).

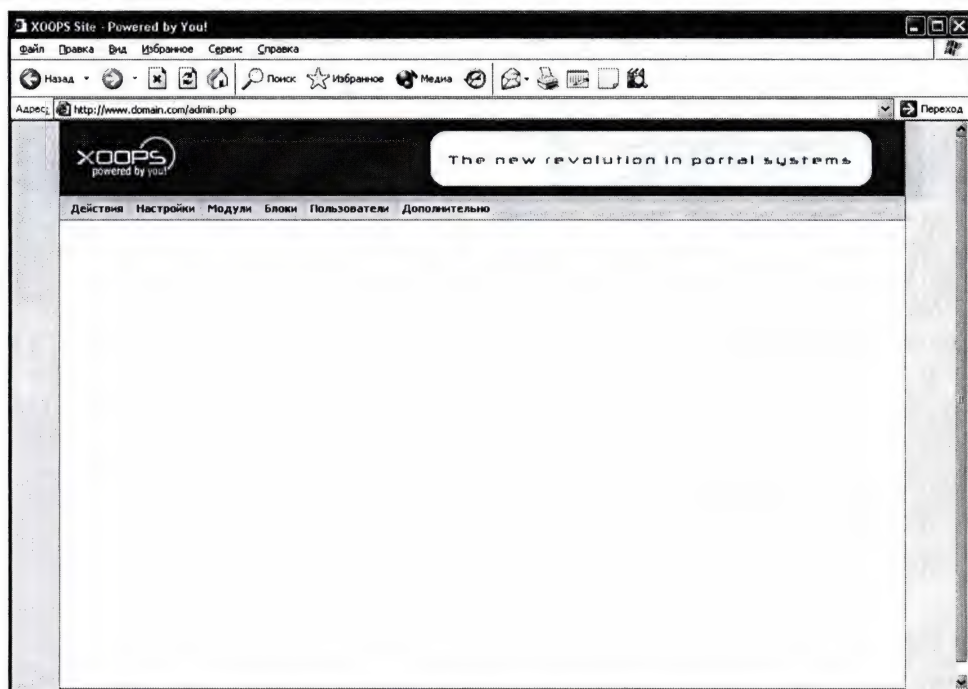


Рис. 5.20. Страница администрирования

На странице администрирования под логотипом системы XOOPS расположена строка меню, в которой содержатся команды для настройки системы.

- Щелкните мышью на строке **Настройки**. На экране появится меню.
- Выберите из появившегося меню команду **Система ♦ Основные настройки** (Preferences ♦ System ♦ Main preferences). В окне обозревателя Интернета появится страница с основными настройками системы XOOPS (Рис. 5.21).
- На странице с основными настройками изображена таблица, в левой части которой расположены описания настроек, а в правой элементы управления. Описание функций элементов управления подробно рассмотрено, поэтому изучим лишь наиболее интересные из них.

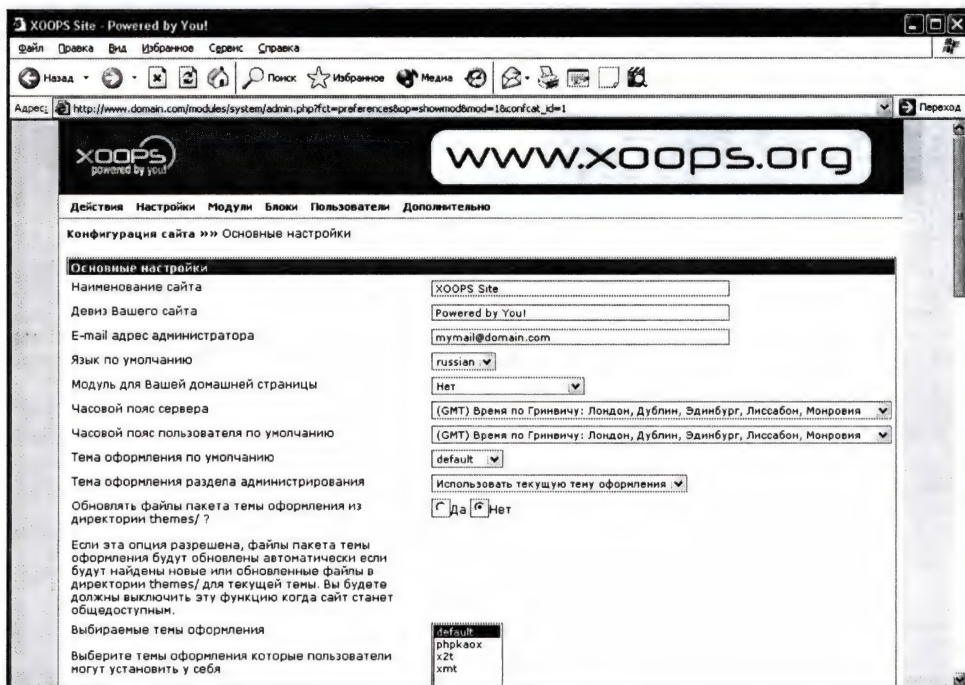


Рис. 5.21. Страница администрирования – Основные настройки

- В поле ввода **Наименование сайта** (Site name) введите название вашего портала.
- В поле ввода **Девиз Вашего сайта** (Slogan for your site) введите девиз вашего сайта.
- В поле ввода **E-mail адрес администратора** (Admin mail address) введите адрес электронной почты, по которому можно связаться с вами.

На этой странице также можно изменить стиль оформления сайта. В состав системы XOOPS входят четыре стандартные темы оформления, и вы можете установить одну из них.

- Выберите в открывающемся списке **Тема оформления по умолчанию** (Default theme) одну из тем оформления.

Теперь следует отключить режим отладки системы, иначе пользователи смогут получить доступ к служебной информации.

- В открывающемся списке **Режим отладки** (Debug mode) выберите значение **Выключено** (Off).



После того как все необходимые настройки произведены, необходимо сохранить изменения.

- Щелкните мышью на кнопке **Выполнить** (Done). Изменения будут применены.

Далее приступим к настройке ключевых слов и нижнего колонтитула.

- В строке меню системы XOOPS выберите команду **Настройки ♦ Система ♦ МЕТА-тэги и нижний колонтитул** (Preferences ♦ System ♦ META-tags and Footer). В окне обозревателя Интернета появится страница с настройками ключевых слов и нижнего колонтитула (Рис. 5.22).

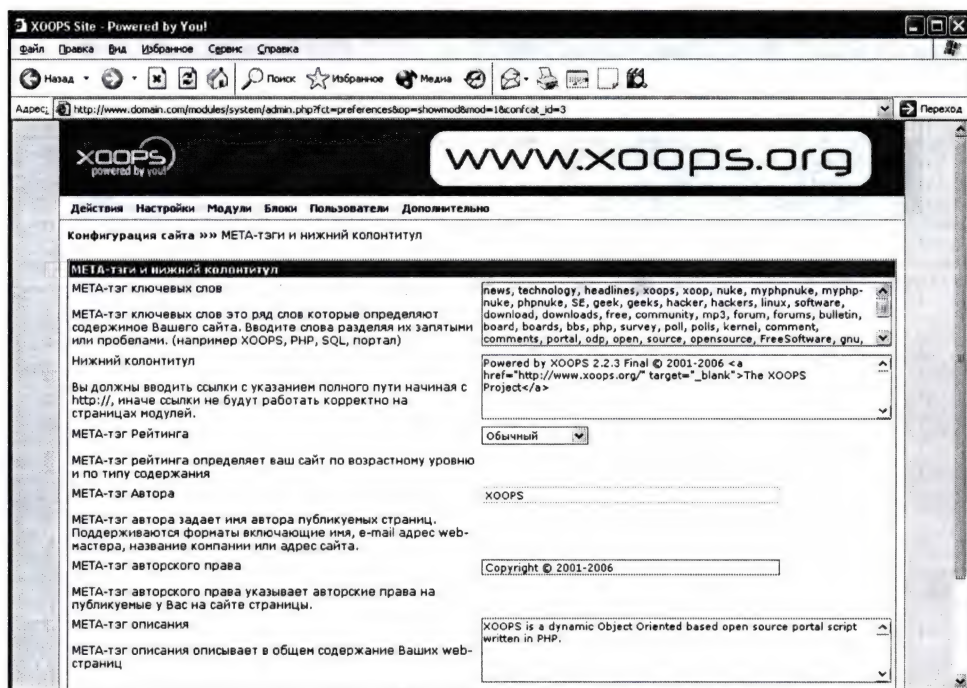


Рис. 5.22. Страница администрирования – **МЕТА-тэги и нижний колонтитул**

Информация, которая указывается на данной странице, используется поисковыми роботами, такими как **Rambler** или **Yandex**, чтобы пользователи по указанным ключевым словам могли находить ваш сайт посредством поисковых запросов. Чем точнее вы определите ключевые слова, тем больше вероятность того, что ваш портал будет первым в списке результатов поиска.

- В поле ввода **МЕТА-тэг ключевых слов** (META-tag keywords) введите ключевые слова, которые определяют содержимое вашего портала, например **Музыка, Фотографии, Общение**.
- В поле ввода **Нижний колонтитул** (Footer) введите значение, которое будет отображаться в нижней части каждой страницы вашего сайта.

- В поле ввода **МЕТА-тэг Автора** (META-tag author) введите свое имя.

После того как вся нужная информация указана, изменения необходимо сохранить.

- Щелкните мышью на кнопке **Выполнить** (Done). Изменения будут применены.

Перейдем к настройке параметров цензуры слов.

- В строке меню системы XOOPS выберите команду **Настройки ♦ Система ♦ Параметры цензуры слов** (Preferences ♦ System ♦ Word Censoring Options). В окне обозревателя Интернета появится страница настройки цензуры слов (Рис. 5.23).

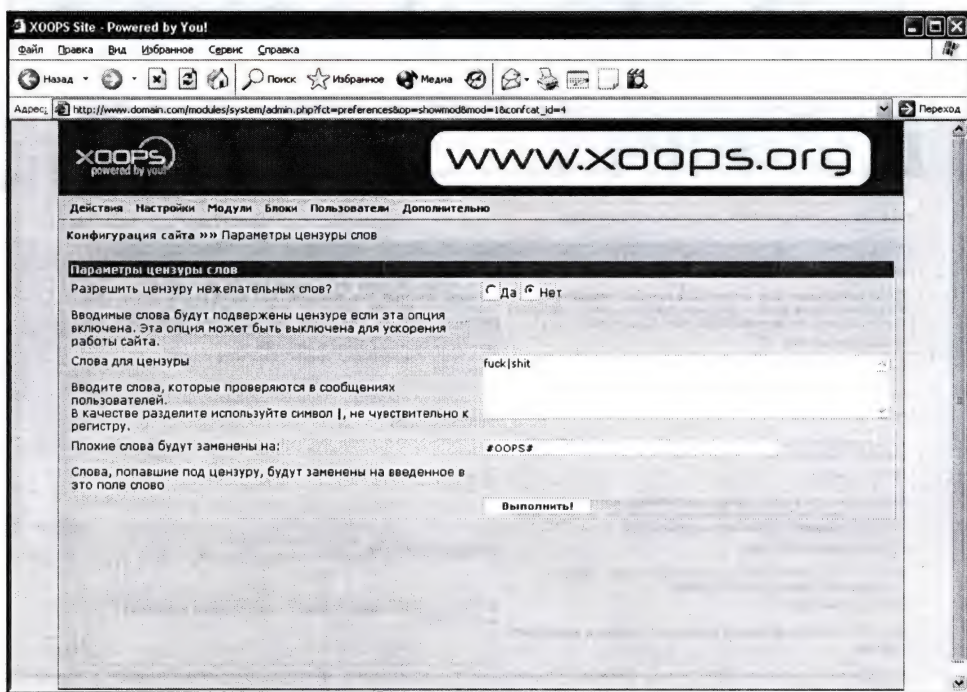


Рис. 5.23. Страница администрирования – Параметры цензуры слов

Если требуется, чтобы на вашем портале нельзя было использовать ненормативную лексику, выполните следующие действия.

- Установите переключатель **Разрешить цензуру нежелательных слов?** (Enable censoring of unwanted words?) в положение **Да** (Yes).
- Укажите в поле ввода **Слова для цензуры** (Words to censor) слова, употребление которых ограничивается.
- Укажите в поле ввода **Плохие слова будут заменены на** (Bad words will be replaced with) значение, на которое будут заменяться недопустимые слова.

- Щелкните мышью на кнопке **Выполнить** (Done), чтобы изменения вступили в силу.

На следующем этапе необходимо произвести настройки почтовой службы, чтобы пользователи смогли получить доступ к электронной почте.

- В строке меню системы XOOPS выберите команду **Настройки ♦ Система ♦ Настройка почты** (Preferences ♦ System ♦ Mail Setup). В окне обозревателя Интернета появится страница с элементами управления настройками почты (Рис. 5.24).

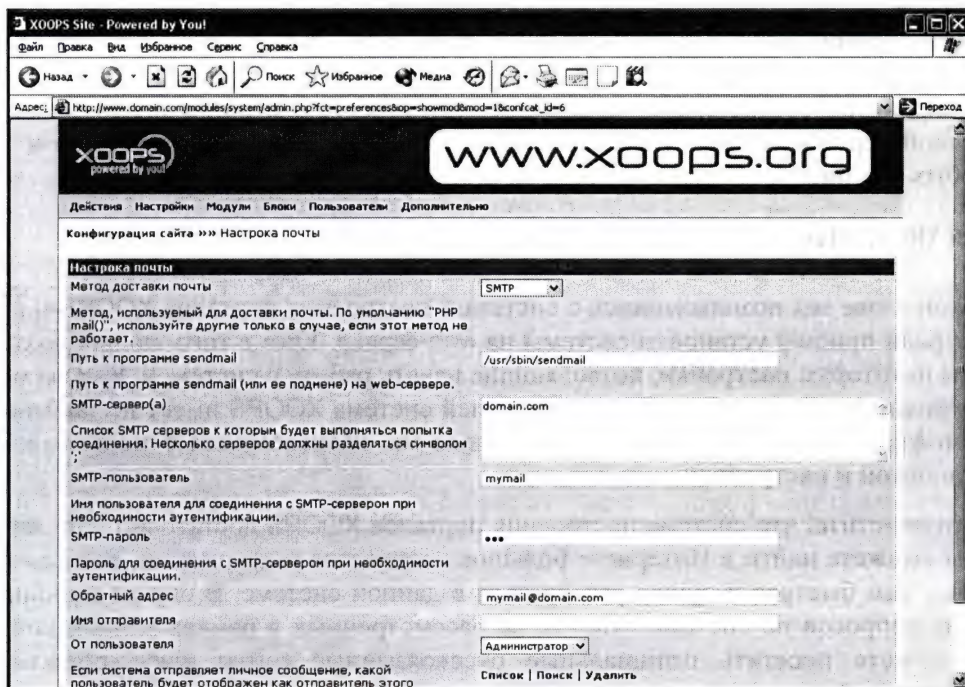


Рис. 5.24. Страница администрирования – **Настройка почты**

Правильно настроенные параметры электронной почты очень важны, иначе пользователя не смогут отсылать и получать письма. Например, когда осуществляется запрос при утере пароля.

Самый простой вариант – это использование одного из почтовых серверов. В этом случае параметры почтовой службы портала настраиваются также, как и в почтовых клиентах, таких как MS Outlook Express. Рассмотрим наиболее важные параметры.

- В открывающемся списке **Метод доставки почты** (Mail delivery method) укажите значение **SMTP**, согласно параметрам выбранного почтового сервера.



- Укажите в поле ввода **SMTP-сервер** (SMTP-server) адрес вашего почтового сервера, например **mysite.ru**.
- Укажите в поле ввода **SMTP-пользователь** (SMTP-user) имя пользователя, под которым вы зарегистрированы на почтовом сервере.
- Укажите в поле ввода **SMTP-пароль** (SMTP-password) пароль пользователя для доступа к почтовому ящику.
- Щелкните мышью на кнопке **Выполнить** (Done), чтобы изменения вступили в силу.

Таким образом, мы настроили основные параметры, требуемые для работы портала. С остальными настройками разобраться не составит труда, так как каждому параметру соответствует подробное описание. А благодаря использованию русской версии системы XOOPS, создание своего сайта пройдет быстро и без особых усилий.

## Заключение

В этой главе мы познакомились с системой построения порталов XOOPS и рассмотрели приемы установки системы на web-сервер. Кроме того, подробно описаны некоторые настройки, позволяющие начать работу с системой. Как вы могли убедиться, без дополнительных модулей система XOOPS имеет не так много возможностей, поэтому в следующей главе мы познакомимся с модулями, их установкой и настройкой.

Надо отметить, что система построения порталов XOOPS достаточно популярна и вы сможете найти в Интернете большое количество информации, которая поможет вам быстрее и лучше разобраться в данной системе. В случае возникновения вопросов по системе XOOPS, не рассмотренных в рамках данной книги, вы можете посетить официальные русскоязычные сайты **www.xoops.ru** и **www.xoops2.ru**.



## ГЛАВА 6.

# Запускаем движок, одним приемом строим web-портал и бесплатно помещаем его в Интернет

Стандартной конфигурации движка XOOPS, которую мы установили и настроили в предыдущей главе, хватит далеко не всем. Ведь по умолчанию, пользователи нашего портала могут лишь посылать друг другу сообщения и редактировать свой профиль. Да и вариантов оформления не так много: лишь четыре стандартные темы. Вот поэтому в данной главе мы научимся оформлять web-портал на основе движка XOOPS. Также мы рассмотрим популярные дополнительные модули, которые существенно расширят функционал движка, тем самым мы сможем обеспечить своих пользователей всем необходимым для комфортной и плодотворной работы с нашим порталом.

## Что такое темы и для чего они нужны

Оформление многих web-порталов изменяется довольно часто. Поэтому для любой системы построения web-порталов важно иметь удобный способ изменения оформления. Этот способ должен быть простым и доступным даже для новичков. Оформление системы XOOPS построено на шаблонах, и в результате, для изменения дизайна нужно лишь настроить шаблоны, даже не касаясь кода системы. Наборы шаблонов, стилей, рисунков и других элементов называются темой оформления. В движке XOOPS под темы оформления выделена папка **/themes**. В папке **/themes** может храниться несколько тем оформления, а выбор подходящей темы происходит через интерфейс администрирования. Файлы темы оформления расположены в папке, название которой совпадает с названием темы. Структура файлов темы оформления, также как и структура файлов движка в целом, строго определена, что способствует простоте как создания темы оформления, так и ее установки.

В Интернете существует большое количество уже готовых тем оформления, и каждый сможет выбрать вариант оформления себе по душе. Хотя в дальнейшем, если вам будет необходимо, вы всегда сможете освоить процесс создания своих собственных тем оформления.

Для более детального рассмотрения специфики построения порталов вы можете посетить официальный русскоязычный web-сайт движка XOOPS — <http://www.xoops2.ru/>, а также, если вы владеете английским языком, англоязычный web-сайт движка XOOPS, расположенный по адресу <http://www.xoops.org/>. Кроме массы полезной информации, на данных web-сайтах есть разделы с готовыми темами оформления, которые вы можете загрузить и использовать на своем портале.

Далее мы рассмотрим процесс загрузки и установки готовой темы оформления на свой web-портал.

## Загрузка и установка темы оформления

Мы загрузим и установим на свой web-портал тему оформления. Темы оформления распространяются в Интернете в виде архива, чаще всего имеющего расширение **.zip**. Подобные архивы содержат папку с файлами темы оформления, которую необходимо загрузить на web-сервер в директорию **/themes**. Таким образом алгоритм действий предельно прост.

- Загрузите тему оформления к себе на компьютер. У вас появится архив, скорее всего, с расширением **.zip**.
- Разархивируйте в любую временную папку архив с темой оформления, например в папку **c:\temp**. Во временной папке появится папка с темой оформления.
- Скопируйте папку на web-сервер портала в директорию **/themes**, таким же образом, как вы скопировали файлы движка XOOPS на web-сервер ранее.

Теперь необходимо выбрать новую тему оформления. Но прежде вам необходимо зайти на свой web-портал как **Администратор** и перейти на страницу администрирования. А затем, на странице администрирования, следует выполнить следующее действие.

- Выберите команду меню **Настройки ♦ Система ♦ Основные настройки** (Preferences ♦ System ♦ Main preferences). Загрузится уже знакомая вам страница с основными настройками системы XOOPS.

На данной странице в открывающихся списках **Тема оформления по умолчанию** (Default theme) и **Выбираемые темы оформления** (Chosen theme) появится название установленной темы. Чтобы оформление вашего web-портала было в соответствии с новой темой оформления, выполните следующий практический шаг.

- Выберите в открывающемся списке **Тема оформления по умолчанию** (Default theme) значение с названием новой темы оформления.

Рекомендуется в целях безопасности в качестве оформления раздела администрирования выбрать тему **default** (По умолчанию). Это позволит разделу администрирования быть в рабочем состоянии в случае непредвиденных сбоев.

- Выберите в открывающемся списке **Тема оформления раздела администрирования** (Admin theme) значение **default** (По умолчанию).
- Щелкните мышью на кнопке **Выполнить** (Done), чтобы внесенные изменения вступили в силу.

Просмотрим внесенные изменения и перейдем на домашнюю web-страницу.

- Выберите команду меню **Действия ♦ Перейти на домашнюю страницу** (Action ♦ Go to home page). Загрузится домашняя страница пользователя **Администратор** с новым вариантом оформления, например как на Рис. 6.1.

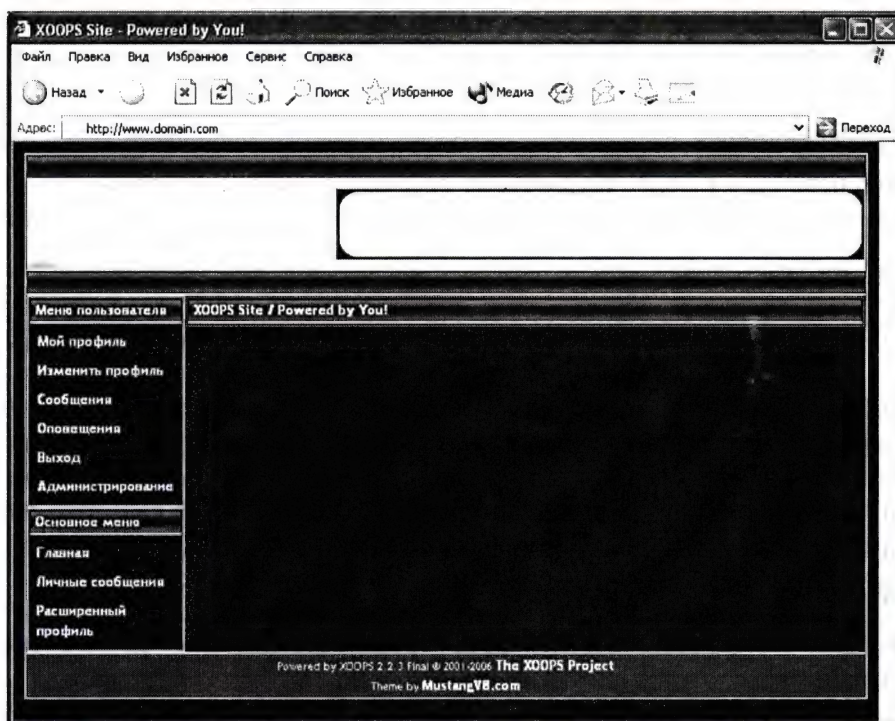


Рис. 6.1. Новая тема оформления

Таким образом вы можете выбирать различные варианты оформления для своего web-портала. Все, что необходимо, это загрузить готовые темы оформления из Интернета и опробовать их на своем портале. Рекомендуется оставить только те темы, которые вам понравятся, чтобы избежать путаницы в дальнейшем, а потом уже периодически менять их. Следует в первую очередь подумать об удобстве пользователей портала и стараться избегать тем оформления с плохо читающимся текстом или раздражающей цветовой гаммы.

Далее мы рассмотрим некоторые дополнительные модули для движка XOOPS, так как для решения всех поставленных практических задач по созданию портала, стандартной конфигурации движка скорее всего недостаточно.

## Работаем с модулями

В данном разделе мы познакомимся с наиболее часто используемыми модулями. Нами будут рассмотрены и опробованы модули для создания новостей, создания и функционирования форумов, а также модуль для создания статей. Стоит



отметить, что для движка XOOPS существует очень большое количество модулей, которые помогут быстро и легко решить самые разнообразные задачи, такие как создание галерей, чатов, руководств или разделов объявлений, оформление адресных книг или систем помощи, и многое другое. Количество поклонников движка XOOPS растет, а вместе с ними растет и число модулей.

Также, как и под темы оформления, для модулей в движке XOOPS выделена специальная папка **/modules**, в которую и следует копировать необходимые модули.

А теперь перейдем к более подробному рассмотрению процессов установки, настройки и использования модуля, предназначенного для ведения новостей.

## Модуль NEWS v 1.3

Любой развивающийся web-портал должен каким-либо образом информировать своих пользователей об изменениях и новинках, о планах на будущее, или просто сообщать своим пользователям новости по теме портала. Таким образом, часто возникает необходимо создать свой раздел новостей. Мы рассмотрим возможности специально написанного для ведения новостей модуля. Данный модуль и русификатор для него можно загрузить с web-сайта системы XOOPS, расположенного по адресу <http://www.xoops2.ru/>.

В нашем примере мы загрузили с Интернета два архива:

- ✓ Файл **XOOPS2\_mod\_news\_1.3.zip**, который содержит папку **news** с файлами модуля;
- ✓ Файл **news\_1.3\_ru.zip**, содержащий файлы русификации модуля новостей, которые также расположены в папке **news**.
- Разархивируйте содержимое архива **XOOPS2\_mod\_news\_1.3.zip** в какую-либо временную папку, например в папку **c:\temp**, а затем в эту же временную папку разархивируйте и архив **news\_1.3\_ru.zip**.
- Скопируйте папку **news** на web-сервер в папку **/modules**, таким же образом, как копировали файлы движка XOOPS на web-сервере ранее.

Теперь необходимо зайти на портал как **Администратор** и перейти на страницу администрирования.

- Выберите команду меню **Модули ♦ Администрирование** (Modules ♦ Administrate) страницы администрирования. Загрузится страница **Администрирование модулей** (Modules administrate) (Рис. 6.2).





Рис. 6.2. Страница **Администрирование модулей** (Modules administrate)

В таблице на данной странице отображены модули, которые уже установлены в движке XOOPS. Ниже расположена вторая таблица, в которой отображаются модули, которые доступны для установки. Установим модуль **Новости** (News).

- Щелкните мышью на рисунке **Установка** (Install), расположенном в колонке **Действия** (Action) модуля **Новости** (News). Загрузится страница, содержащая элементы управления для изменения некоторых параметров доступа модуля (Рис. 6.3).



Рис. 6.3. Страница для изменения параметров прав устанавливаемого модуля

На данной странице необходимо выбрать группы пользователей, которые будут иметь права администрирования данного модуля. Также требуется выбрать группы пользователей, которые будут иметь права доступа к данному модулю. Для администрирования мы выберем одну группу **Web-Мастеры**, а правами доступа наделим все имеющиеся три группы пользователей: **Анонимные пользователи**, **Зарегистрированные пользователи** и **Web-Мастеры**.

- Выберите в списке **Выберите группы с правами администрирования** (Choose group for administrate) значение **Web-Мастеры**.
- Выберите в списке **Выберите группы с правами доступа** (Choose group for access) все значения списка.
- Нажмите кнопку **Установка** (Install), чтобы продолжить установку модуля. Загрузится страница с информацией о процессе установки (Рис. 6.4).

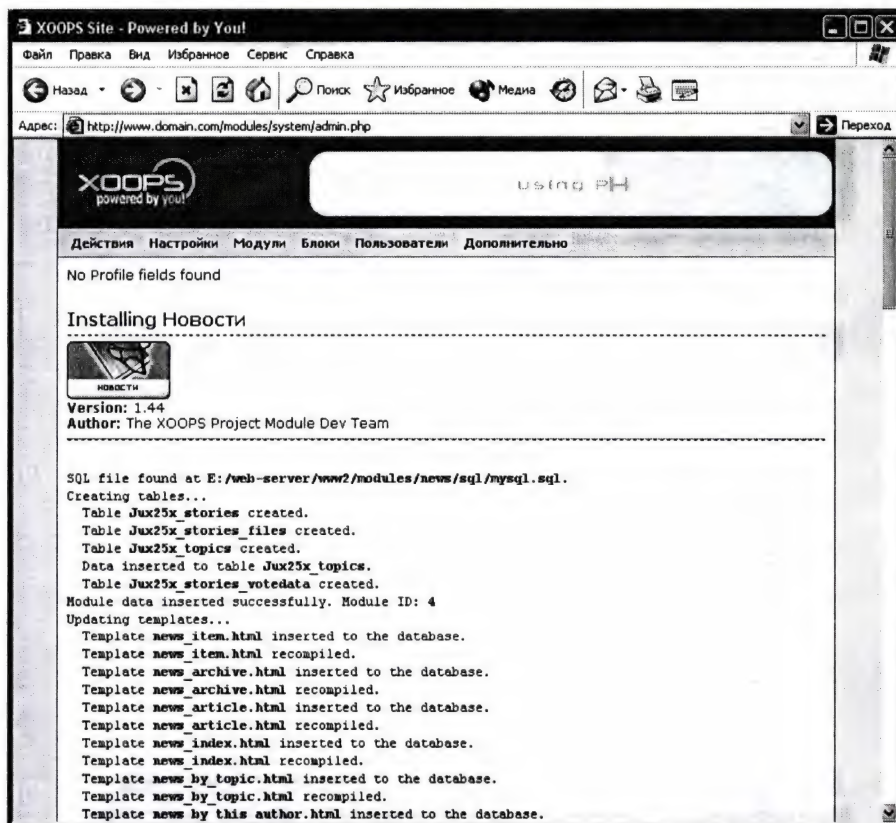


Рис. 6.4. Установка модуля

На появившейся странице отображен список всех выполненных действий и результат выполнения операций. Кроме того, в нижней части страницы расположена ссылка, по которой можно перейти на страницу **Администрирование модулей**.

- Щелкните мышью на ссылке **Назад на страницу администрирования модулей** (Back to Module administrate page), расположенной в нижней части страницы. Загрузится страница администрирования модулей с новым списком установленных модулей (Рис. 6.5).

Теперь модуль новостей установлен и готов к работе. Стоит обратить ваше внимание на то, что точно таким же образом устанавливаются и любые другие модули. Рассмотрим основные приемы работы с установленным модулем и для начала создадим какой-нибудь раздел новостей, например раздел **Новости сайта**.



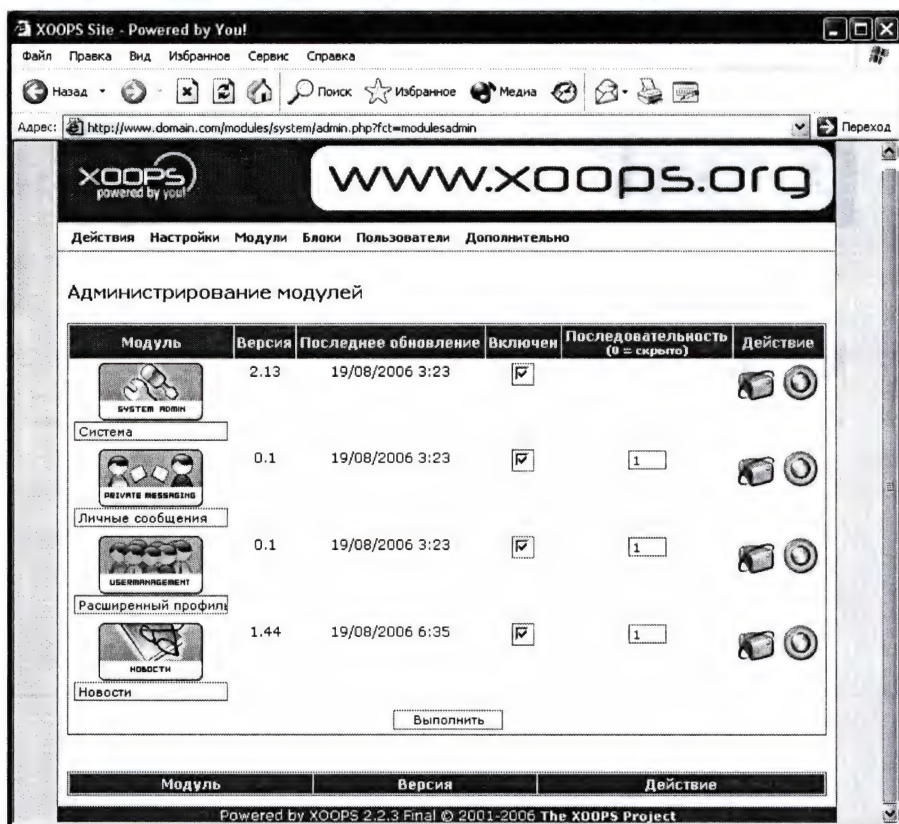


Рис. 6.5. Страница администрирования модулей

- Выберите команду меню **Модули ♦ Новости ♦ Менеджер разделов** (Modules ♦ News ♦ Topics Manager). Загрузится страница для управления разделами новостей (Рис. 6.6).

В начале данной страницы размещена таблица со списком всех разделов. Созданные разделы вы можете отредактировать или удалить. А чтобы добавить новый раздел, следует заполнить форму **Добавление статьи** (Add a topic), которая помещена ниже, под таблицей со списком разделов новостей.



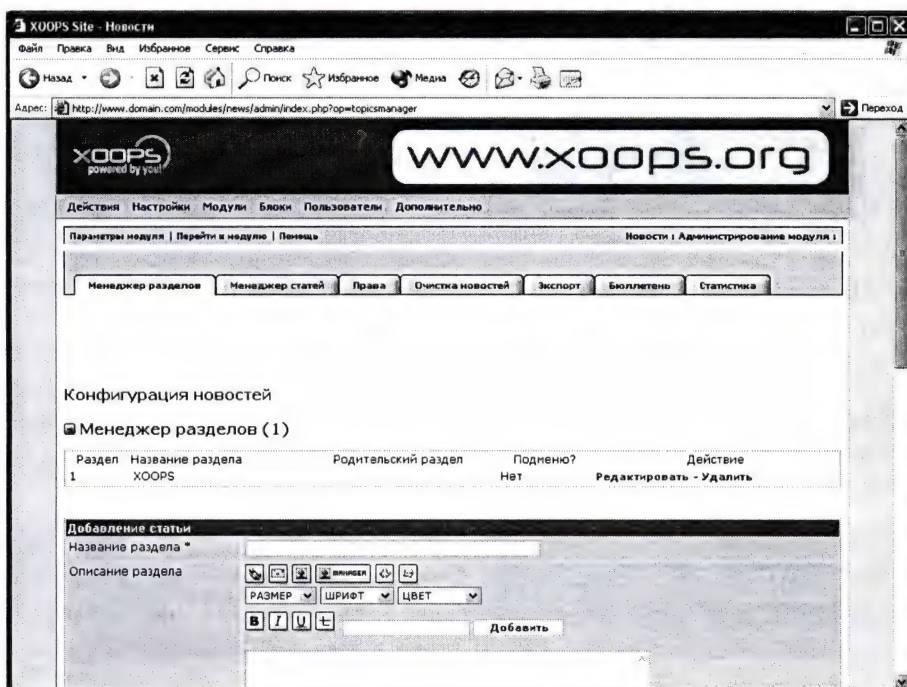


Рис. 6.6. Страница **Менеджер разделов** (Topics Manager)

- Введите в поле ввода **Название раздела** (Topic name) название, которое будет отражать смысл тем новостей данного раздела, например **Новости сайта**.
- Введите в поле ввода **Описание раздела** (Topic description) краткое описание раздела, чтобы пользователи сразу могли понять, какие новости размещены в данном разделе.

Остальные параметры мы изменять не будем.

- Нажмите кнопку **Добавить** (Add). Новый раздел, в нашем случае с именем **Новости сайта**, будет добавлен.

После того как новый раздел создан, необходимо определить для групп пользователей права на одобрение, отправку и просмотр новостей данного раздела.

- Выберите команду меню **Модули ♦ Новости ♦ Права** (Modules ♦ News ♦ Permissions). Загрузится страница для определения прав пользователей (Рис. 6.7).

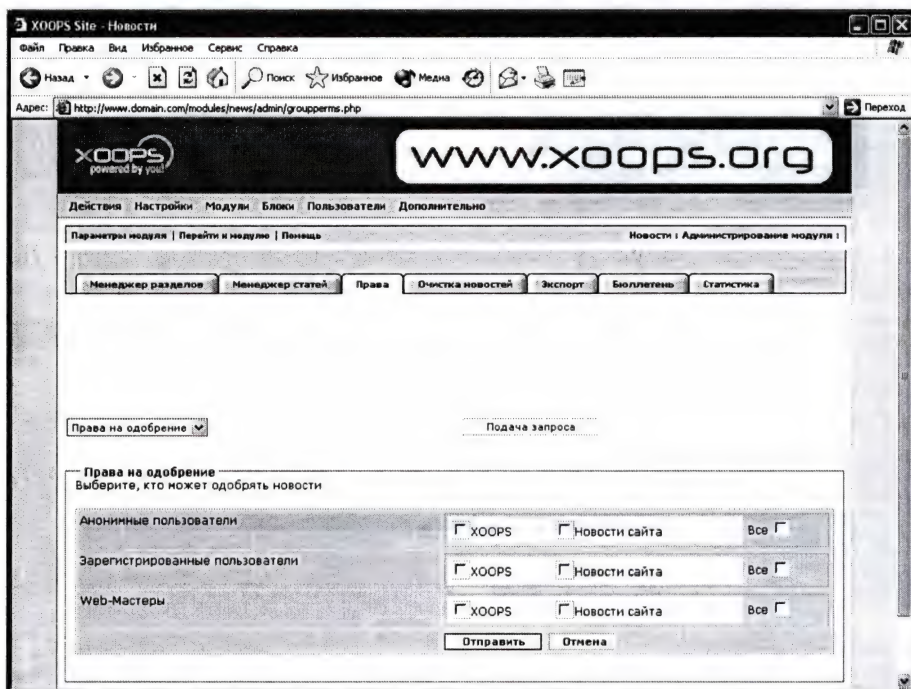


Рис. 6.7. Страница для определения прав для групп пользователей

В начале данной страницы помещен открывающийся список, в котором содержатся доступные значения прав. Ниже находится таблица со списком групп пользователей и разделов новостей. Устанавливая флажки необходимых разделов в строках групп пользователей, вы можете определить права для каждой группы и для каждого раздела.

В качестве примера установим права на отправку новостей группе пользователей **Web-Мастеры**.

- Выберите в открывающемся списке, расположенном в начале страницы, значение **Права на отправку** (Submit Permission). Ниже появится таблица **Права на отправку** (Submit Permission), содержащая элементы управления параметрами выбранных прав.
- Установите флажок **Новости сайта** в строке **Web-Мастеры**.
- Нажмите кнопку **Отправить** (Submit), чтобы изменения вступили в силу.

Таким образом, пользователи, принадлежащие к группе **Web-Мастеры**, смогут добавлять новости в раздел **Новости сайта**. Точно также следует разрешить права на одобрение и просмотр остальным группам, чтобы все пользователи могли одобрять или просматривать новости раздела.

После того как с настройками прав мы разобрались, попробуем добавить первую новость.

- Выберите команду **Модули ♦ Новости ♦ Менеджер статей** (Modules ♦ News ♦ Post/Edit News). Загрузится страница для управления новостями (Рис. 6.8).

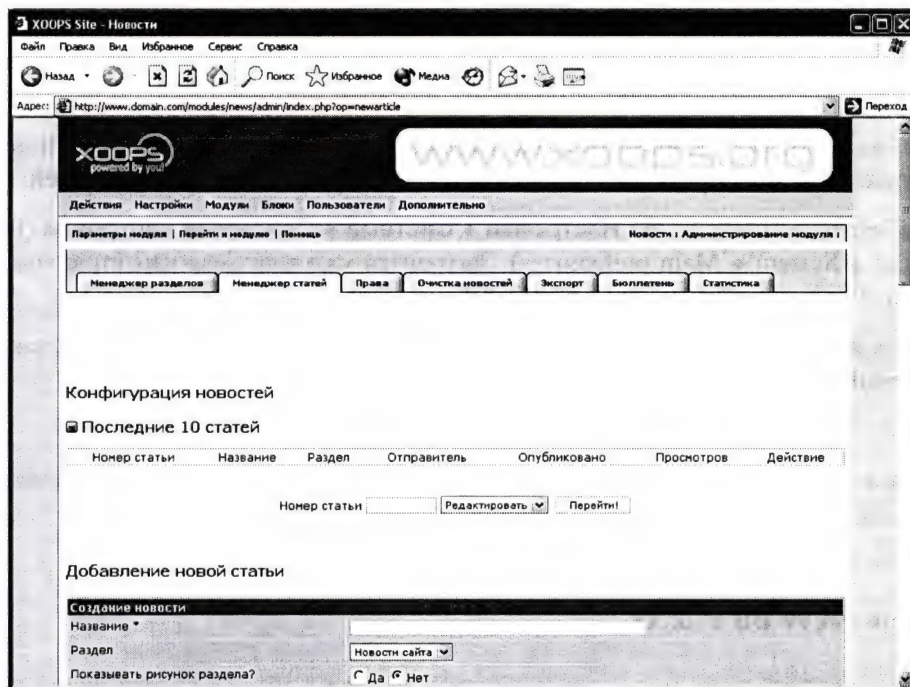


Рис. 6.8. Страница для управления новостями

В начале данной страницы находится таблица со списком последних десяти новостей, в данный момент пустым, так как ни одной новости еще не было создано. Новости вы можете редактировать или удалять, указывая в поле ввода текста **Номер статьи** (Story ID) номер статьи и выбирая из расположенного правее открывающегося списка действия.

Ниже находится форма **Создание новости** (Submit News) для добавления новости. Все, что необходимо сделать для создания новости, это заполнить поля формы и щелкнуть мышью на кнопке **Отправить** (Submit).



Мы рассмотрели принципы работы с модулем новостей. Кроме того, данный модуль позволяет выполнять следующие операции над блоком новостей:

- ✓ **Очистка новостей** (Prune News) – удаление старых новостей;
- ✓ **Экспорт** (News Export) – сохранение выбранных новостей в виде XML-файла;
- ✓ **Бюллетень** (Newsletter) – сохранение выбранных новостей в виде текстового файла;
- ✓ **Статистика** (Statistics) – вывод подробной статистики по разделам, новостям и авторам.

Данный модуль прост в использовании, имеет большое количество возможностей, которые легко позволят вам создать на своем портале раздел новостей.

Часто на многих web-порталах на главной странице отображаются новости. Мы тоже можем выбрать в качестве начальной страницы модуль новостей.

- Выберите команду меню **Настройки ♦ Система ♦ Основные настройки** (Preferences ♦ System ♦ Main preferences). Загрузится уже знакомая вам страница с основными настройками системы XOOPS.
- Выберите в открывающемся списке **Модуль для вашей домашней страницы** (Module for Home page) значение **Новости** (News).
- Нажмите кнопку **Выполнить** (Done), чтобы изменения вступили в силу.

Теперь каждый пользователь, набравший в строке адреса своего обозревателя Интернета адрес вашего портала, увидит главную страницу с новостями.

А теперь мы рассмотрим модуль для создания на портале форумов.

## Модуль NEW BB v. 2.xx

На сегодняшний день лишь немногие web-порталы обходятся без форума. Форум представляет собой средство общения, предназначенное для обсуждения каких-либо проблем посетителями портала. Каждый пользователь может создать собственную тему для обсуждения или принять участие в обсуждении какой-либо чужой темы. Форумы способствуют образованию единого сообщества портала. Таким образом, вы можете получить постоянных пользователей, а также повысить рейтинг вашего портала.

Оснастить портал, построенный на основе движка XOOPS, форумом не составит труда. В данном разделе мы рассмотрим приемы добавления, настройки и работы с форумом.

Одним из наиболее популярных модулей для создания форума в движке XOOPS является модуль NEW BB. Загрузить данный модуль, а также русификатор к нему можно с web-сайта [www.xoops2.ru](http://www.xoops2.ru).



- Загрузите из Интернета архивы с модулем и русификатором.
- Установите на портал данный модуль, как описывалось ранее.

После завершения установки приступим к освоению принципов администрирования форума.

- Выберите команду меню **Модули ♦ New BB 2.0 ♦ Главная** (Modules ♦ New BB 2.0 ♦ Index). Загрузится страница **New BB 2.0 Администрирование модуля: Главная** (New BB 2.0 Module Admin: Index) (Рис. 6.9).

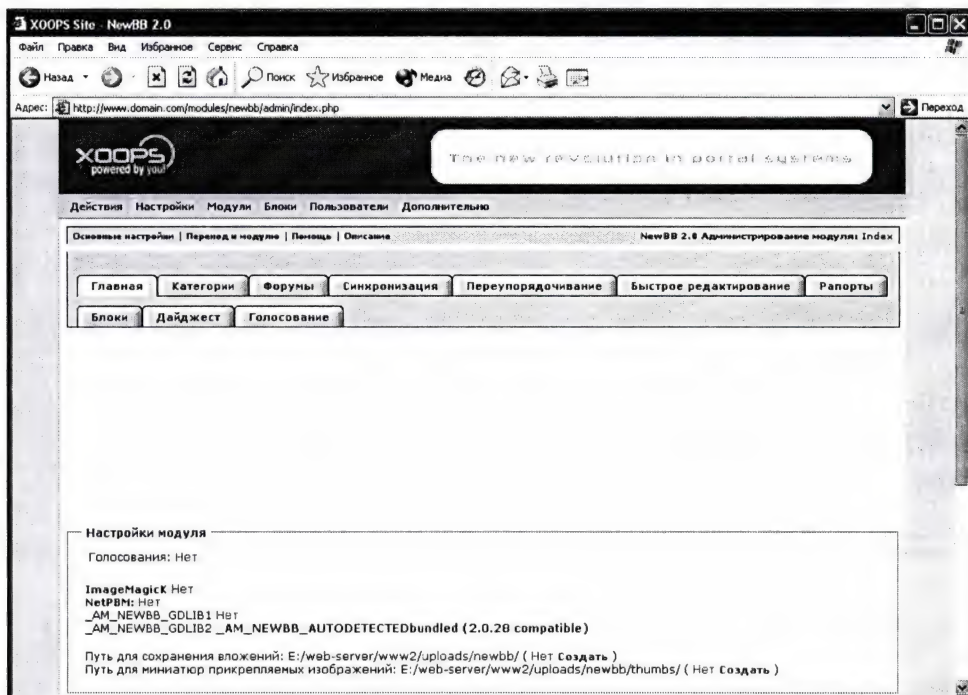


Рис. 6.9. Страница **New BB 2.0 Администрирование модуля: Главная** (New BB 2.0 Module Admin: Index)

На данной странице содержится различная информация о модуле и его функционировании. Для правильной работы форума необходимо создать пути для сохранения вложений и для миниатюр прикрепленных изображений. В группе **Настройка модуля** (Module preferences) расположены ссылки **Создать** (Create), с помощью которых создаются пути согласно их описаниям.

Теперь создадим категорию, которая будет отражать смысл всех расположенных в ней форумов.

- Выберите команду меню **Модули ♦ New BB 2.0 ♦ Категории** (Modules ♦ New BB 2.0 ♦ Categories). Загрузится страница **New BB 2.0 Администрирование модуля: Создать категорию** (New BB 2.0 Module Admin: Create a New Category) (Рис. 6.10).

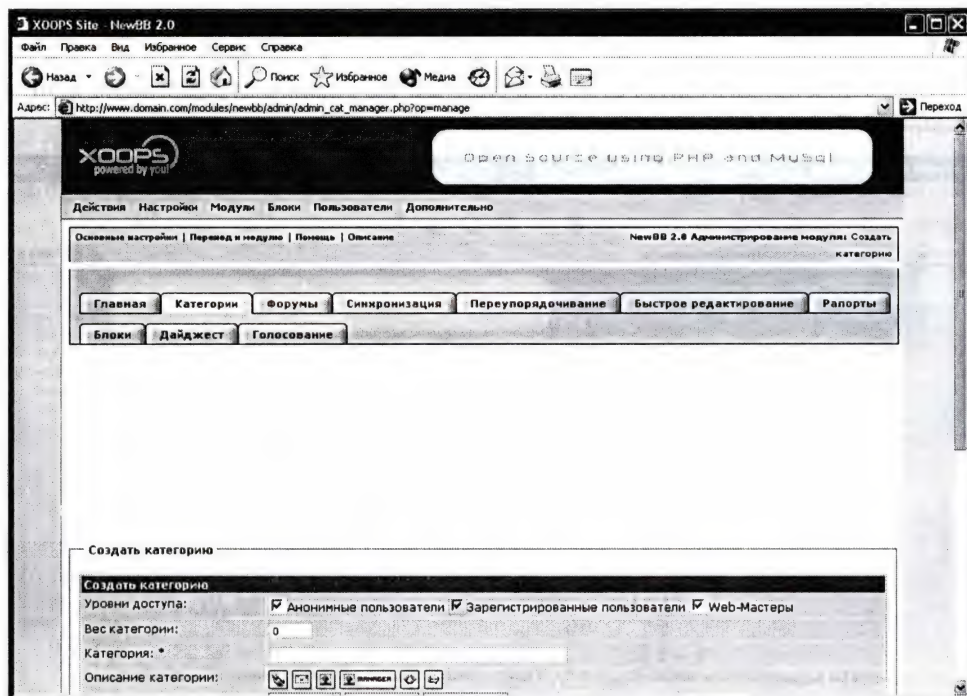


Рис. 6.10. Страница **New BB 2.0 Администрирование модуля: Создать категорию** (New BB 2.0 Module Admin: Create a New Category)

На появившейся странице расположена форма, заполнив которую, вы создадите новую категорию. Также потребуется выбрать группу пользователей, которые будут иметь доступ к создаваемой категории.

- В строке **Уровни доступа** (Access Level) установите флажки перед теми группами, которые будут иметь доступ к данной категории.
- Введите в поле ввода **Вес категории** (Set category position) число, отражающее значимость данной категории, например 1.
- Введите в поле ввода **Категория** (Category) название данной категории, например **Основная категория**.
- Введите в поле ввода **Описание категории** (Category description) описание категории.

В поле ввода **Описание категории** (Category description) можно указать описание категории, например кратко перечислить темы, обсуждаемые на форуме. Также вы можете использовать рисунки, гиперссылки и текст с разным шрифтом и цветом.

- Установите переключатель **Показать описание?** (Show Description?) в положение **Да** (Yes), чтобы отобразить описание.
- Выберите в открывающемся списке **Статус** (Status) значение **Активный** (Active), чтобы категория была включена.

Категория может быть активна, то есть включена, либо наоборот – неактивна, выключена.

- Нажмите кнопку **Отправить** (Submit). Категория будет создана.

После того как вы создали категорию, можно приступить к созданию форумов. Форумы будут отражать смысл обсуждаемых тем.

- Выберите команду меню **Модули ♦ New BB 2.0 ♦ Форумы** (Modules ♦ New BB 2.0 ♦ Forums). Загрузится страница **New BB 2.0 Администрирование модуля: Форумы** (New BB 2.0 Module Admin: Forums) (Рис. 6.11).

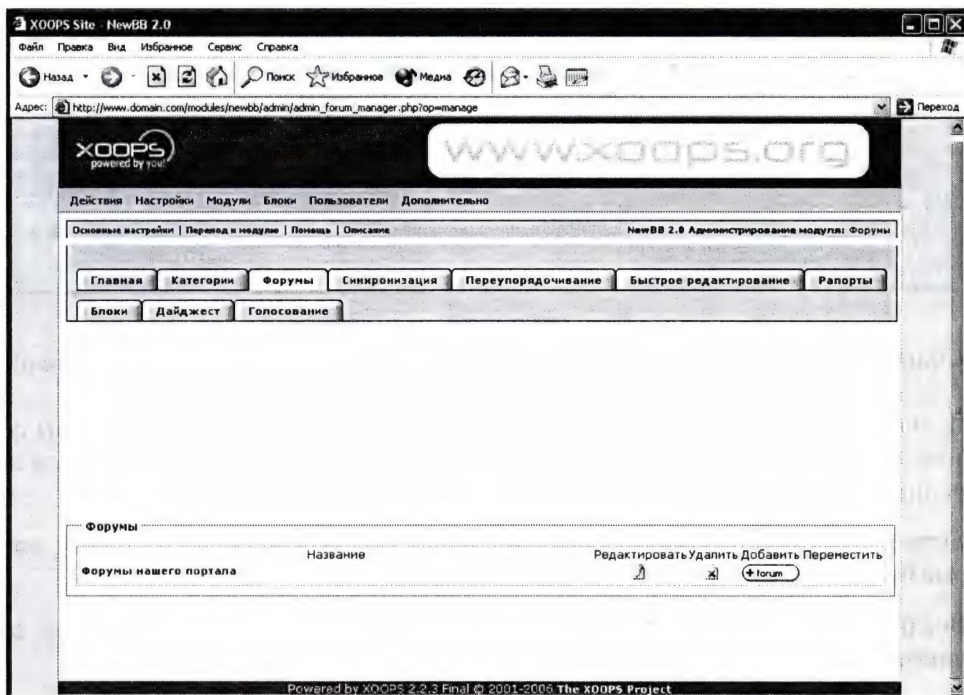


Рис. 6.11. Страница **New BB 2.0 Администрирование модуля: Форумы** (New BB 2.0 Module Admin: Forums)



На данной странице отображена таблица со списком всех категорий. В каждой категории можно создать один или несколько форумов. Создадим для примера форум с именем **Общий форум**.

- Щелкните мышью на кнопке **+ forum** в выбранной категории. Загрузится страница **New BB 2.0 Администрирование модуля: Создание нового форума** (New BB 2.0 Module Admin: Create a New Forum) (Рис. 6.12).

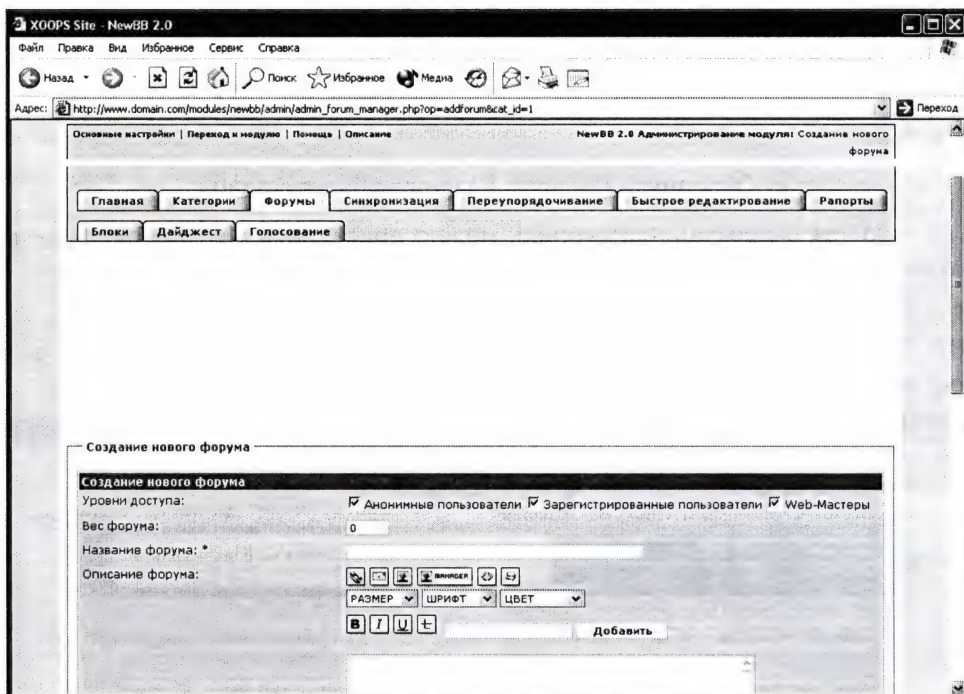


Рис. 6.12. Страница **New BB 2.0 Администрирование модуля: Создание нового форума** (New BB 2.0 ModuleAdmin: Create a New Forum)

На появившейся web-странице находится форма, заполнив поля которой, вы создадите форум. Также вам предстоит определить права групп пользователей, разрешив одним и создавать, и читать обсуждения, а другим лишь читать.

- Установите флажки **Уровни доступа** (Access Level) перед теми группами, которые будут иметь доступ к создаваемому форуму.
- Введите в поле ввода **Вес форума** (Set forum position) число, отражающее значимость данного форума, например 1.
- Введите в поле ввода **Название форума** (Forum name) название форума, например **Общий форум**.



В поле ввода **Описание форума** (Forum description) вы можете указать описание данного форума – его краткую характеристику.

- Выберите в открывающемся списке **Категория** (Category) значение категории, в которой будет размещен создаваемый форум.
- Выберите в открывающемся списке **Статус** (Status) значение **Активный** (Active), чтобы данный форум был активирован.

Остальные параметры мы изменять не будем.

- Нажмите кнопку **Создать форум** (Create forum). Новый форум будет создан.

В Интернете существует огромное количество порталов с форумами, и вы, возможно, уже видели их, а может, даже создавали свои темы. Поэтому разобраться с возможностями модуля New BB не составит труда. Кроме того, в Интернете вы сможете найти большое количество информации, которая позволит легко разобраться с данным модулем.

А теперь пришло время разобраться с модулем для создания раздела статей на портале.

## Модуль Articles

Для создания раздела статей на портале для движка XOOPS существует большое количество модулей. Мы рассмотрим модуль Articles v 1.0. Архивы с модулем и русификатором модуля можно загрузить с web-сайта [www.xoops2.ru](http://www.xoops2.ru).

- Загрузите из Интернета архив с модулем и архив с русификацией.
- Распакуйте архивы и установите модуль в систему, как описывалось ранее.

Работа с модулем Articles напоминает работу с модулем новостей.

- Выберите команду меню **Модули ♦ Статьи ♦ Главная** (Modules ♦ Articles ♦ Index). В окне обозревателя Интернета появится страница **Главная: Front Page** (Index: Front Page) (Рис. 6.13).

На данной странице отображена статистика работы модуля Articles. В дальнейшем статьи смогут писать посетители вашего портала, и вам необходимо будет лишь одобрять, удалять или редактировать их.

Перейдем непосредственно к процессу создания статьи. Это позволит лучше понять приемы работы с модулем Articles.

Стоит также отметить, что темы статей всегда разбиты на категории. И каждая статья принадлежит какой-либо категории. Поэтому прежде чем создавать статьи, необходимо создать категории.

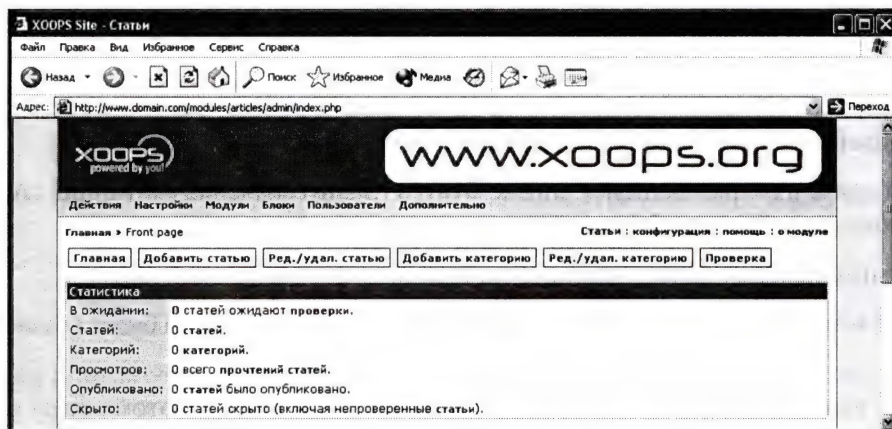


Рис. 6.13. Страница Главная: Front Page (Index: Front Page)

- Выберите команду меню **Модули ♦ Статьи ♦ Добавить категорию** (Modules ♦ Articles ♦ Add category). Загрузится страница **Главная: Добавить категорию** (Index: Add category) (Рис. 6.14).

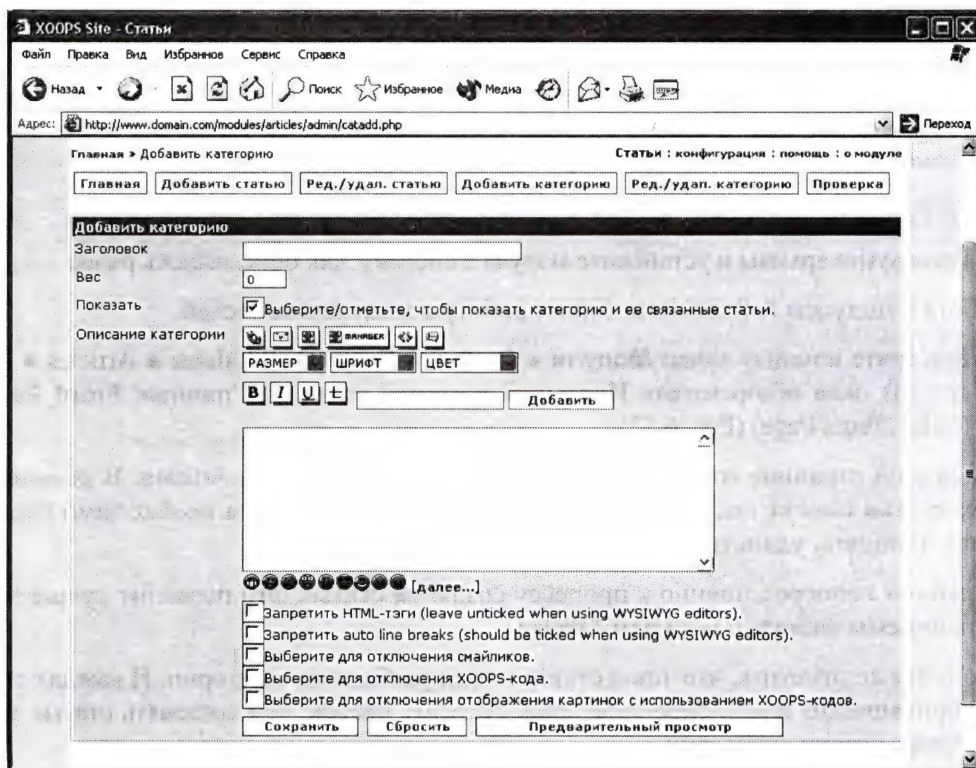


Рис. 6.14. Добавляем категорию

На странице **Главная: Добавить** категорию (Index: Add category) расположена форма, поля которой необходимо заполнить, чтобы создать категорию.

- Введите в поле ввода текста **Заголовок** (Title) название, которое будет отражать смысл данной категории.
- Введите в поле ввода **Вес** (Order) число, которое будет отражать значимость данной категории. Чем больше число, тем значимее данная категория.

Стоит отметить, что категория и связанные с ней статьи могут быть скрыты или, наоборот, доступны для просмотра.

- Убедитесь, что флажок **Показать** (Display) установлен. Данная категория и связанные с ней статьи будут отображены на портале.

В поле ввода текста **Описание** (Description) необходимо указать описание данной категории. В данном описании могут быть использованы иллюстрации, гиперссылки, а также текст с разным шрифтом или цветом.

- Введите в поле ввода текста **Описание** (Description) текст, дающий представление о содержимом категории.
- Нажмите кнопку **Сохранить** (Save). Категория будет создана.

Также вы можете отредактировать любую из созданных ранее категорий.

- Выберите команду меню **Модули ♦ Статьи ♦ Ред./удал. категорию** (Modules ♦ Articles ♦ Edit/Remove category). Загрузится страница для выбора необходимой категории (Рис. 6.15).

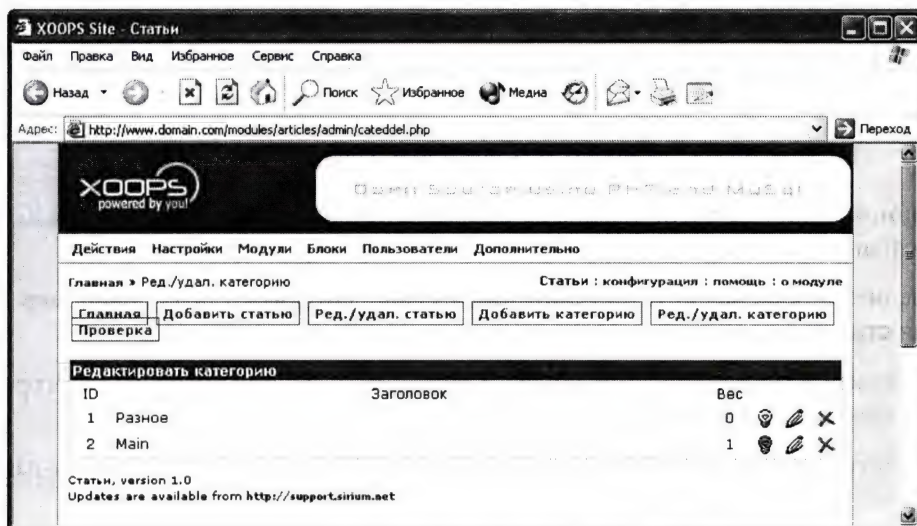




Рис. 6.15. Редактирование категорий

На данной странице есть таблица со списком категорий.



- Щелкните мышью на кнопке , в строке с необходимой категорией. Загрузится страница с формой для внесения исправлений в категорию.

Если же вам потребуется удалить категорию, то нужно щелкнуть мышью на кнопке , в строке с необходимой категорией, после чего выбранная категория будет удалена.

Перейдем к созданию статьи и размещению ее в категории.

- Выберите команду меню **Модули ♦ Статьи ♦ Добавить статью** (Modules ♦ Articles ♦ Add articles). Загрузится страница **Главная: Добавить статью** (Index: Add articles) (Рис. 6.16).

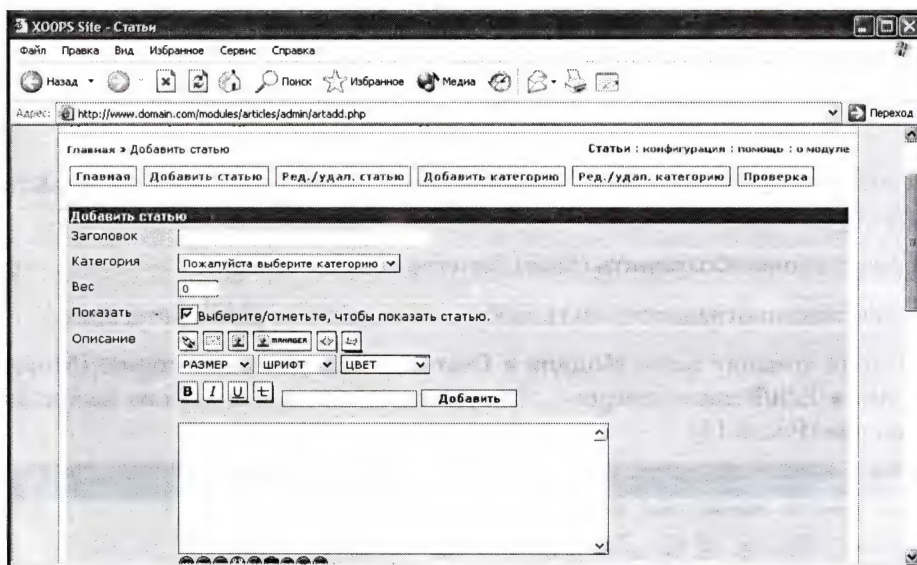


Рис. 6.16. Добавление статьи

На данной странице расположена форма, на которой необходимо заполнить поля для создания статьи.

- Введите в поле ввода текста **Заголовок** (Title) заголовок статьи, например **Первая статья**.
- Выберите в открывающемся списке **Категория** (Category) значение категории, в которую будет помещена статья.
- Введите в поле ввода **Вес** (Order) число, соответствующее значимости данной статьи. Чем больше число, тем значимей статья.
- Убедитесь, что флажок **Показать** (Display) установлен, чтобы данная статья была опубликована.



Также вы можете указать описание статьи, то есть краткое введение или пояснение содержания статьи, чтобы пользователи могли сразу понять содержимое статьи. В данном описании могут быть использованы рисунки, гиперссылки, а также текст с разнообразным шрифтом и цветом.

- Введите в поле ввода **Описание** (Description) описание статьи.

Текст статьи необходимо вводить в поле ввода **Текст статьи** (Article text). Вы также можете вставлять рисунки, гиперссылки и текст с разнообразным шрифтом и цветом.

- Введите в поле ввода **Текст статьи** (Article text) текст статьи.
- Нажмите кнопку **Сохранить** (Save). Статья будет создана и размещена в выбранной категории.

Также, как и категории, вы можете удалять и редактировать статьи.

- Выберите команду меню **Модули ♦ Статьи ♦ Ред./удал. статью** (Modules ♦ Articles ♦ Edit/Remove category). Загрузится страница, на которой вы сможете выбрать необходимую статью для правки или удаления.

Таким образом, модуль Articles позволяет без усилий создать на портале раздел для статей. Вы легко сможете создавать, удалять и редактировать как категории, так и статьи.

## Заключение

В данной главе мы рассмотрели основные приемы работы с движком XOOPS. Теперь вы уже имеете представление о простых приемах создания web-порталов, о принципах их администрирования и использования. Более подробную информацию вы найдете на многочисленных сайтах, посвященных движку XOOPS. Стоит отметить, что в Интернете есть большое количество информации о движке XOOPS, в том числе и на русском языке. Советуем посетить официальные русскоязычные сайты движка XOOPS – [www.xoops.ru](http://www.xoops.ru) и [www.xoops2.ru](http://www.xoops2.ru). На данных web-сайтах вы сможете легко найти большое количество информации, тем оформления и модулей, а также ссылок на другие сайты и ресурсы.

На этом наше знакомство с приемами работы в программе Macromedia Dreamweaver, а также способами создания страниц и порталов для размещения в Интернете завершено. Желаем вам, дорогой читатель, успехов в создании своего первого ресурса сети!

## Отдел распространения группы издательств

### «ТРИУМФ»

«Издательство Триумф» • «Лучшие книги» • «Технический бестселлер»  
«Только для взрослых» • «Технолоджи – 3000» • «25 КАДР» • «100 книг»

Тел.: (495) 772-19-56 E-mail: opt@triumph.ru www.3st.ru

### принимает заказы на продажу книг по почте наложенным платежом

Вы можете заказать наложенным платежом книги по ценам издательства  
заполнив БЛАНК ЗАКАЗА, расположенный далее,  
и отправив его нам по адресу:

**125438, г. Москва, а/я 18 «Триумф»**

Принимаются заказы, оформленные на ксерокопии бланка заказа или от руки.

- ✓ Вы можете также сделать заказ в нашем Интернет-магазине  
«Три ступеньки»: **www.3st.ru**
- ✓ Или по электронной почте: **post@triumph.ru**

**ВНИМАНИЕ!!!** Указанные цены складываются из оптовых (!) цен  
издательства и почтовых расходов, за исключением  
АВИАтарифа.

### Лучшие издания

	Лот	Книга	Цена
<b>Серия «2 в 1»</b>			
<b>+ВИДЕОКУРС</b> «2 в 1»	177	Современный компьютер. Ключевые темы. + <b>Видеокурс</b> . (320 с.)	249
	151	Adobe Photoshop CS2 для цифровых фотографий. + <b>Видеокурс</b> . (240 с.)	201
	167	Adobe Photoshop CS2 в примерах. Русская и английская версии. + <b>Видеокурс</b> . (368 с.)	339
	164	Видеомонтаж и создание DVD. Pinnacle 10. Русская версия. + <b>Видеокурс</b> . (256 с.)	227
	192	Видеомонтаж. Sony Vegas 6. + <b>Видеокурс</b> . (320 с.)	339
	208	Создание компакт-дисков. Nero Burning ROM 7: русская версия. + <b>Видеокурс</b> . (144 с.)	180
	237	Ulead MediaStudio Pro 8. Видеомонтаж + <b>Видеокурс на DVD</b> . (480 с.)	480
<b>+ПРОГРАММЫ</b>	231	Настройка, оптимизация, твикинг, моддинг и быстрое восстановление Windows XP + 50 программ на CD. (352 с.)	300
<b>Linux</b>	154	Linux FEDORA CORE 4. Русская версия. + <b>Видеокурс на DVD</b> . (240 с.)	247
	222	ASPLinux 11. Русская версия + дистрибутив на DVD. (272 с.)	271
	196	Mandriva Linux 2006. Русская версия + дистрибутив на DVD. (256 с.)	271
	198	SUSE Linux 10. Русская версия + дистрибутив на DVD. (304 с.)	271

	Лот	Книга	Цена
<b>Серия «КНИГА + ВИДЕОКУРС»</b>			
Рассекреченные методики	017	Компьютер с нуля! <b>КНИГА + ВИДЕОКУРС.</b> (384 с.)	217
	064	Windows с нуля! <b>КНИГА + ВИДЕОКУРС.</b> (400 с.)	217
	024	Интернет с нуля! <b>КНИГА + ВИДЕОКУРС.</b> (352 с.)	197
	055	Adobe Photoshop CS2 с нуля! <b>КНИГА + ВИДЕОКУРС.</b> (320 с.)	259
	032	Сборка и апгрейд компьютера с нуля! <b>КНИГА + ВИДЕОКУРС.</b> (368 с.)	217
	058	Диагностика ПК с нуля! <b>КНИГА + ВИДЕОКУРС.</b> (272 с.)	237
	074	Adobe InDesign CS2 с нуля! <b>КНИГА + ВИДЕОКУРС.</b> (432 с.)	471
	059	Цифровая фотография с нуля! <b>КНИГА + ВИДЕОКУРС.</b> (272 с.)	227
	069	AutoCAD 2006 с нуля! Рус. версия. <b>КНИГА + ВИДЕОКУРС.</b> (336 с.)	271
	076	AutoCAD 2007 с нуля! Рус. И англ. версии. <b>КНИГА + ВИДЕОКУРС.</b> (352 с.)	271
	077	Ulead MediaStudio Pro 8. Видеомонтаж с нуля! <b>КНИГА + ВИДЕОКУРС.</b> (304 с.)	321
	075	Macromedia Flash 8 с нуля! <b>КНИГА + ВИДЕОКУРС.</b> (368 с.)	339
	070	Pinnacle Studio 10 с нуля! Русская версия. + <b>ВИДЕОКУРС.</b> (192 с.)	227
	057	1С:Бухгалтерия 7.7 с нуля! <b>КНИГА + ВИДЕОКУРС.</b> (528 с.)	339
	073	1С:Торговля и Склад 7.7 с нуля! <b>КНИГА + ВИДЕОКУРС.</b> (384с.)	371
	071	1С:Зарплата и Кадры 7.7. <b>КНИГА + ВИДЕОКУРС..</b> (400 с.)	371
<b>Серия «Официальный учебный курс» от разработчиков компании Adobe®</b>			
От разработчиков	145	Adobe® Creative Suite 2. Взаимодействие всех программ Adobe CS 2 – Adobe Photoshop, Adobe Illustrator, Adobe InDesign, Adobe GoLive, Adobe Acrobat – в одном пакете. + <b>CD-ДИСК.</b> (288 с.)	277
	091	Adobe® Photoshop® CS. + <b>CD-ДИСК.</b> (576 с.)	444
	131	Adobe® Photoshop® CS2. + <b>CD-ДИСК.</b> (480 с.) <b>В ЦВЕТЕ</b>	689
	099	Adobe® Photoshop® CS. Дизайн-лаборатория. (400 с.)	237
	139	Adobe® Illustrator® CS2. + <b>CD-ДИСК.</b> (448 с.)	447
	102	Adobe® Illustrator® CS. Дизайн-лаборатория. (384 с.)	237
	140	Adobe® InDesign® CS2. Верстка книг, газет, журналов. + <b>CD-ДИСК.</b> (432 с.)	447
	155	AutoCAD 2006. (576 с.)	447
	175	Adobe® GoLive® CS2. Создание Web-сайтов: дизайн, анимация, графика, баннеры. + <b>CD-ДИСК.</b> (384 с.)	447
	204	Adobe® Audition® 2.0. Профессиональная обработка звука. + <b>CD-ДИСК.</b> (288 с.)	307
	215	Adobe® Encore® DVD 2.0. Создание профессиональных DVD-видеодисков. + <b>DVD-ДИСК.</b> (240 с.)	347
	180	Цифровая Фотография от Adobe. + <b>CD-ДИСК.</b> (304 с.)	339
	181	Домашний Видеомонтаж от Adobe. + <b>DVD-ДИСК.</b> (224 с.)	300
	223	Adobe After Effects 7.0. Видеомонтаж, спецэффекты, создание видеокomпозиций. + <b>CD-ДИСК.</b> (400 с.)	447
	211	3ds MAX®. Профессиональная анимация. + <b>DVD-ДИСК.</b> (368 с.)	452



	Лот	Книга	Цена
<b>Серия «В БИБЛИОТЕКУ БУХГАЛТЕРА»</b>			
Версия 8.0.	168	1С:Бухгалтерия 8.0. Учет торговых операций. (208 с.)	161
	174	1С:Бухгалтерия 8.0. Учет производственной деятельности и материально-производственных запасов. (192 с.)	172
	179	1С:Бухгалтерия 8.0. Учет операций с денежными средствами. (192 с.)	172
	238	1С:Бухгалтерия 8.0. Учет основных средств и нематериальных активов. (224 с.)	172
<b>Серия «БЕЗ ПОСТОРОННЕЙ ПОМОЩИ»</b>			
С НУЛЯ!	141	1С:Бухгалтерия 7.7 без посторонней помощи. (528 с.)	277
	144	Цифровая фотография без посторонней помощи. (272 с.)	157
	166	Adobe Photoshop CS2 в примерах. Русская версия. (368 с.)	249
	125	Компьютер без посторонней помощи. (320 с.)	213
<b>Серия «КАРЬЕРА БУХГАЛТЕРА»</b>			
Только то, что необходимо!	163	1С:Бухгалтерия 7.7 Расчет зарплаты и кадровый учет. (224 с.)	167
	162	Торговый и складской учет в программе 1С:Бухгалтерия 7.7. (208 с.)	167
	152	1С:Бухгалтерия 7.7. Шаг за шагом. (416 с.)	291
	178	1С:Зарплата и Кадры 7.7. (400 с.)	281
	173	1С:Предприниматель 7.7. Учет и отчетность индивидуального предпринимателя. (224 с.)	172
<b>Серия «Для Женщин»</b>			
Для Женщин!	18-5	Компьютер и Интернет для ЖЕНЩИН. (272 с.)	167
	19-3	Создание WEB-страниц для ЖЕНЩИН. (320 с.)	197
<b>Серия «БЫСТРО И ЛЕГКО»</b>			
ЭКСКЛЮЗИВ	043	DVD-видеодиски с помощью Scenarist Pro. + DVD-ДИСК. — С.М. Блохин. (384 с.)	339
	056	Быстро и легко осваиваем Adobe Photoshop CS2. + CD-ДИСК. (320 с.)	237
	117	Быстро и легко осваиваем цифровую фотографию. (384 с.)	229
	063	Быстро и легко создаем, программируем, шлифуем и раскручиваем Web-сайт. + CD-ДИСК. (400 с.)	256
	030	Создаем и копируем диски CD-ROM, DVD-ROM, CD-R/RW, DVD±R/RW, AudioCD, MP3, VideoDVD и караоке. + CD-ДИСК. (384 с.)	237
<b>«ИНСТРУМЕНТАЛЬНАЯ КНИГА»</b>			
ЭКСКЛЮЗИВ	142	Профессиональная ДИАГНОСТИКА компьютера. + загрузочный CD-ДИСК. (272 с.)	197
!!!	205	Программируем ИГРЫ для мобильных телефонов. + CD-ДИСК. (277 с.)	267
	242	100 программ для карманного ПК Pocket PC. + CD-ДИСК. (416 с.)	339
<b>«ФИРМЕННОЕ РУКОВОДСТВО»</b>			
ОТ разработчиков	171	Macromedia FLASH 8. Фирменное руководство от Macromedia. (256 с.)	371
	186	ActionScript 2.0 для macromedia Flash 8. Фирменное руководство от Macromedia. (880 с.)	698
	187	3ds Max 8. Новые возможности. Фирменное руководство от Autodesk. + CD-ДИСК. (240 с.)	336
	182	AutoCAD 2007. Фирменное руководство от Autodesk. Русская версия. + CD-ДИСК. (944 с.)	950
	203	Sound Forge 8. Звуковая студия. Фирменное руководство от Sony. (480 с.)	445
	221	Ulead MediaStudio Pro 8. Фирменное руководство от Ulead. (304 с.)	336



	Лот	Книга	Цена
<b>«Подробное иллюстрированное руководство»</b>			
Лучшие руководства !	038	Домашний кинотеатр из компьютера. (240 с.)	87
	044	Компьютер для студентов. (224 с.)	87
	045	Запись CD и DVD своими руками. (208 с.)	87
	046	Апгрейд своими руками. (224 с.)	87
	048	Adobe Photoshop для Web. (224 с.)	87
	049	Музыкальные компакт-диски своими руками. (192 с.)	87
	050	Видеомонтаж на домашнем компьютере. + CD-ДИСК. (208 с.)	129
	053	Adobe Photoshop. Ретушь, спецэффекты, коллажи и карикатуры своими руками. + CD-ДИСК. (192 с.)	117
	060	AutoCAD 2006. (240 с.)	129
	065	1С:Бухгалтерия 7.7. Основы бухгалтерского учета. (208 с.)	167
Серия «СОВРЕМЕННЫЙ САМОУЧИТЕЛЬ»	066	Windows и Linux на одном компьютере. (208 с.)	129
	068	Цифровая фотография. (208 с.)	151
ХИТ сезона	121	АСТРОЛОГИЯ с помощью компьютера и без него. Самоучитель. + CD-ДИСК. (368 с.)	277
ХИТ сезона	103	НУМЕРОЛОГИЯ с помощью компьютера и без него. Самоучитель. + CD-ДИСК. (352 с.)	277
ХИТ сезона	143	Создание Web-страниц и Web-сайтов. Самоучитель. + CD-ДИСК. (464 с.)	237
Абсолютный ХИТ	244	Современный самоучитель работы на ПК. Быстрый старт. — В.Б. Комягин, А.О. Коцюбинский. (320 с.)	111
<b>Серия «САМОУЧИТЕЛЬ + ВИДЕОКУРС»</b>			
+ВИДЕОКУРС	06-0	Компьютер шаг за шагом. + Видеокурс. (336 с.)	199
	220	Pinnacle 10 шаг за шагом. + Видеокурс. (288 с.)	268
<b>Серия «Я Люблю...»</b>			
Уникальные издания. Это СУПЕР !	14	Я ЛЮБЛЮ ЦИФРОВУЮ ФОТОГРАФИЮ. 20 программ для хранения, обработки, печати и демонстрации цифровых фотографий. + CD-ДИСК. (416 с.)	164
	11	Я ЛЮБЛЮ КОЛЛЕКЦИОНИРОВАТЬ МУЗЫКУ НА ПК. 50 программ для создания, клонирования, копирования и перекодирования музыкальных дисков AudioCD, MP3, DVD-Audio... + CD-ДИСК. (416 с.)	164
	17	Я ЛЮБЛЮ ИНТЕРНЕТ. 10 программ для участия в чатах и видеоконференциях, поиска и проигрывания музыки, получения почты и защиты от спама, быстрой загрузки файлов, безопасной работы в сети. + CD-ДИСК. (320 с.)	164
	04	Я ЛЮБЛЮ КОМПЬЮТЕРНУЮ САМООБОРОНУ. 25 способов и программ для защиты своего ПК, своей сети, своей информации от хакеров, конкурентов, сослуживцев и др. любопытных чудачков. + CD-ДИСК. (432 с.)	190
	12	Я ЛЮБЛЮ ВИДЕОМОНТАЖ. 15 программ для ввода/вывода видео, видеомонтажа, создания спецэффектов, видеокomпозиций и озвучивания фильмов... + CD-ДИСК. (432 с.)	164
	10	Я ЛЮБЛЮ СОЗДАВАТЬ И КОПИРОВАТЬ ВИДЕОДИСКИ. 25 программ для создания и копирования видеодисков VideoCD, SuperVideoCD, MPEG 4, DVD и нестандартных дисков X(S)VideoCD. + CD-ДИСК. (400 с.)	164
<b>Серия «Garage»</b>			
Самая популярная серия в США!	119	Создание Web-сайтов на бесплатном движке PHP-NUKE. (304 с.)	174

	Лот	Книга	Цена
<b>«ВСЕ ДЛЯ СОЗДАНИЯ ВИДЕО И КИНО»</b>			
Видеомонтаж	161	Pinnacle Studio 10. Видеомонтаж и DVD-диски. (256 с.)	169
	193	Видеомонтаж средствами Sony Vegas 6. + CD-ДИСК. (320 с.)	307
<b>«100% самоучитель»</b>			
То, что надо!	27-1	100% самоучитель по созданию Web-страниц и Web-сайтов. HTML и JavaScript. (464 с.)	217
	32-8	100% самоучитель. Музыкальный редактор Cakewalk Sonar (208 с.)	147
	199	100% самоучитель. AutoCAD 2006. Русская версия. (336 с.)	197
	232	100% самоучитель. AutoCAD 2007. Рус. и англ. версии. (352 с.)	197
	34-4	100% самоучитель цифровой фотографии. + CD-ДИСК. (240 с.)	167
	33-6	100% самоучитель Adobe Photoshop CS2 для обработки цифровых фотографий и других изображений. + CD-ДИСК. (240 с.)	197
	35-2	100% самоучитель. Linux. (336 с.)	187
<b>Серия «ВИЗУАЛЬНЫЙ САМОУЧИТЕЛЬ»</b>			
НАГЛЯДНАЯ КНИГА	190	Ulead MediaStudio Pro 8. Видеомонтаж. (256 с.)	195
	176	Видеомонтаж средствами Pinnacle Studio 10. Русская версия. (192 с.)	195
	157	Создание CD и DVD любых форматов. Nero Burning ROM 7 + Pinnacle Studio 10. (240 с.)	195
	185	1С:Бухгалтерия 7.7. (176 с.)	172
<b>Серия «ВИЗУАЛЬНЫЙ САМОУЧИТЕЛЬ + ВИДЕОКУРС»</b>			
НАГЛЯДНАЯ КНИГА С ВИДЕОКУРСОМ	191	Ulead MediaStudio Pro 8. Видеомонтаж на ПК. + Видеокурс. (256 с.)	237
	216	CD и DVD. Создание дисков любых форматов. + Видеокурс. (240 с.)	237
	183	1С:Бухгалтерия 7.7. + Видеокурс. (176 с.)	237
	226	Windows XP. Установка, настройка, восстановление и переустановка. + Видеокурс. (224 с.)	207
<b>«ТЕХНИЧЕСКИЙ БЕСТСЕЛЛЕР»</b>			
БЕСТСЕЛЛЕР	170	Программирование ИГР. + CD-ДИСК. (384 с.)	227
	129	Эффективный Web-сайт. Разработка, дизайн, маркетинг. (560 с.)	279
	128	1С:Бухгалтерия 7.7. Полный сборник ответов. (384 с.)	199
	229	500 хитроумных настроек Windows XP. (352 с.)	237
	137	Создание Web-сайтов без посторонней помощи. + CD-ДИСК. (464 с.)	227
	217	Pinnacle Studio 10. Видеомонтаж и создание DVD-дисков. (288 с.)	237
<b>Серия «ЗНАНИЯ И ОПЫТ ЭКСПЕРТОВ»</b>			
MS Project	095	Разработка и сопровождение проектов. Microsoft Project 2003. + CD-ДИСК. (352 с.)	201
Опыт экспертов	159	1С:Бухгалтерия 7.7. В вопросах и ответах. (384 с.)	247
	107	C++ без страха. + CD-ДИСК. (432 с.)	247
	105	10 программ для создания DVD-видеодисков. DVD-авторинг. (496 с.)	171
С.Блохнин	235	Ulead MediaStudio Pro 8. Видеомонтаж и фабрика видеодисков. + CD-ДИСК. (480 с.)	384
<b>«Full Color» В ЦВЕТЕ!</b>			
Большой формат	150	Компьютер с самого начала В ЦВЕТЕ! Computer Basics. (256 с.)	341
	149	Визуальный самоучитель работы на компьютере и в сети Интернет. ЦВЕТНАЯ КНИГА. (272 с.)	450





**Для получения книг наложенным платежом  
выберите интересующие Вас книги из предложенного списка  
и оформите БЛАНК ЗАКАЗА:**

**внимательно заполните соответствующие колонки  
и внесите свои данные в поля на обороте бланка заказа.  
Оформленный БЛАНК ЗАКАЗА пришлите нам по адресу:**

**125438, г. Москва, а/я 18 «Триумф»**

*Также принимаются заказы, оформленные на ксерокопии бланка заказа или от руки.*

<b>Лот книги</b>	<b>Название книги (можно кратко)</b>	<b>Цена книги</b>	<b>Кол -во</b>	<b>Стоимость</b>
<b>Итоговая стоимость заказа:</b>				

**БЛАНК ЗАКАЗА****2***Заполняйте поля аккуратно большими отдельными буквами.***1. Фамилия, имя, отчество****Почтовый адрес**

индекс \_\_\_\_\_ область \_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_ район \_\_\_\_\_

населенный пункт (город, поселок) \_\_\_\_\_

улица, дом, кв. \_\_\_\_\_

**3. Телефон для связи (в том числе код города)** \_\_\_\_\_**4. Хотели бы Вы получать БЕСПЛАТНЫЙ каталог наших книг?**☐

Да

☐

Нет

**ВНИМАНИЕ!!! ПОДАРОК!!!**

Каждый, приславший название и адрес магазина, в котором была приобретена наша книга, получит ПОДАРОК–КНИГУ (бесплатно) от издательской группы «Триумф».

А тем, кто сообщит название и адрес других книжных магазинов города, в которых присутствует компьютерная литература, кроме ПОДАРКА–КНИГИ, дополнительно получит ещё один ПОДАРОК–СЮРПРИЗ (бесплатно).

**Ждём Ваших сообщений. Спешите получить ПОДАРКИ!!!**

**Заранее благодарим Вас!**

Дата \_\_\_\_\_ Подпись \_\_\_\_\_



# НАШИ КНИГИ МОЖНО ПРИОБРЕСТИ

## в крупнейших магазинах г. Москвы

- «Молодая гвардия» Б. Полянка ул., д. 28. ст. **М** «Полянка»
- «Библио-Глобус» Мясницкая ул., д. 6. ст. **М** «Лубянка»
- «Московский дом книги» Новый Арбат, д. 8
- «Торговый дом Москва» Тверская ул., д. 8. ст. **М** «Тверская»
- «Дом технической книги» Ленинский пр-т, д. 40. ст. **М** «Ленинский проспект»
- Сеть магазинов «Новый книжный» и других магазинах города

## в Санкт-Петербурге

- «Дом книги» Невский пр-т, д. 62
- «Новая техническая книга» Измайловский пр-т, д. 29
- Книжный клуб в ДК им. Крупской Пр-т Обуховской обороны, д. 105

## в Архангельске

## в Белгороде

## в Екатеринбурге

- Магазин «АВФ-книга» Пл. Ленина, д. 3
- Магазин «Океан» Костюкова ул., д. 3
- «Дом книги» Валека ул., д. 12
- Книжный магазин №14 Челюскинцев ул., д. 23
- Магазин «Современник» Пр-т Ленина, д. 2
- Магазин «Утюжок», 2 этаж Пр-т Революции, д. 58
- Магазин «Амитель» Пл. Ленина, д. 4
- Группа компаний «Вестер» Судостроительная ул., д. 75
- «Мир книги» Берзина ул., д. 3а
- «Омский книготорговый дом» Пр-т Мира, д. 44
- «Омский книготорговый дом» Багдана Хмельницкого ул., д. 162

## в Волгограде

## в Воронеже

## в Калининграде

## в Липецке

## в Омске

## в Рязани

## в Самаре

## в Смоленске

## в Ставрополе

## в Тюмени

## в Челябинске

- Торговый дом «Барс» Московское ш., д. 5а
- Магазин «Чакона» Чкалова ул., д. 100
- «Книжный Мир» Дзержинского ул., д. 18, корп. 2
- «Книжный дом» Пр-т Карла Маркса, д. 3/1а
- «Дом книги» Тульская ул., д. 12, корп. 2
- «У Друга» Холодильная ул., д. 71а
- «Эврика» Барбюса ул., д. 61

## у наших представителей в Белоруссии

- Магазин «Мир книг» г. Минск, Янки Купалы ул., д. 27
- ЗАО «Делсар» г. Минск, Академическая ул., д. 28, к. 111 (оптовые поставки); тел. (+1037517) 284-16-55, 284-03-23  
Интернет-магазин (розничные продажи): [www.lit.by](http://www.lit.by)

## у наших представителей в Латвии

- SIA «Ekslibris Plus» г. Рига, e-mail: [ekslibris@apollo.lv](mailto:ekslibris@apollo.lv); тел. (+371) 9458348
- Книжный дом «Valters un Rapa» г. Рига, Бульвар Аспазияс 24, Pnra, LV-150  
[www.valtersunrapa.lv](http://www.valtersunrapa.lv) тел. 7227482; e-mail: [gramatunams@valterunrapa.lv](mailto:gramatunams@valterunrapa.lv)

## у наших представителей на Украине Киве

- Издательство «Ирина-Пресс» г. Киев, тел. (+1038044) 502-23-08, 502-23-84  
e-mail: [market@irina-press.kiev.ua](mailto:market@irina-press.kiev.ua)
- «Техническая книга» г. Киев, тел. (+1038044) 502-23-08, 502-23-84  
[www.tk.com.ua](http://www.tk.com.ua) e-mail: [tk@techbook.kiev.ua](mailto:tk@techbook.kiev.ua)
- ЧП «КУДЬ А.Я.» г. Харьков, тел. (057) 754-91-16;  
e-mail: [k-k@scana.com.ua](mailto:k-k@scana.com.ua)

## **Отдел распространения группы издательств «ТРИУМФ»:**

- ✓ «Издательство Триумф»
- ✓ «Лучшие книги»
- ✓ «Технический бестселлер»
- ✓ «Только для взрослых»
- ✓ «Технолоджи – 3000»
- ✓ «25 КАДР»
- ✓ «100 КНИГ»

**Телефон: (495) 772-19-56, (495) 720-07-65.**

**E-mail: [opt@triumph.ru](mailto:opt@triumph.ru)**

**Посетите наш Интернет-магазин «Три ступеньки»®:  
[www.3st.ru](http://www.3st.ru)**

**КНИГА — ПОЧТОЙ:**

**125438, г.Москва, а/я 18 «Триумф».**

**E-mail: [post@triumph.ru](mailto:post@triumph.ru)**

---





# Web-дизайн в Dreamweaver 8

125.00



Книга посвящена самой популярной программе для создания Web-сайтов Macromedia Dreamweaver 8.

Прочитав книгу, вы сможете быстро создавать собственные Web-страницы и Web-сайты, снабжая их авторским оформлением, графикой и анимацией.

---

## Рассматриваемые темы:

ГЛАВА 1. Осваиваем работу с HTML-редактором Dreamweaver

ГЛАВА 2. Вводим на Web-страницу таблицы

ГЛАВА 3. Украшаем Web-страницу рисунками и делаем ее звучащей

ГЛАВА 4. Добавляем на Web-страницу фреймы и учимся перемещаться между ними

ГЛАВА 5. Осваиваем бесплатный движок XOOPS

ГЛАВА 6. Запускаем движок, одним приемом строим Web-портал и бесплатно помещаем его в Интернет

ISBN 978-5-89392-236-3



9 785893 922363

Интернет-магазин  
«Три ступеньки»®  
**www.3st.ru**

Телефон для товароведов:  
(495) 772-19-56  
E-mail: opt@triumph.ru